2 RAZY WIĘKSZE 2 DVD PEŁNE WERSJE GIER

DESPERADOS PL BALLANCE POLSKA PREMIERA
T-72: BALKANS ON FIRE! PL
SUPREME RULER 2010 PL

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 03/2007 (136) MARZEC CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

PORADNIK/KSIĄŻECZKA
WoW THE BURNING CRUSADE

PIERWSZA RECENZJA NA ŚWIECIE

MEGARECENZJE

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

SUPREME COMMANDER

WoW THE BURNING CRUSADE

RECENZJE

SIMS HISTORIE
Z ŻYCIA WZIĘTE

XPAND RALLY XTREME

STARSHATTER
THE GATHERING STORM

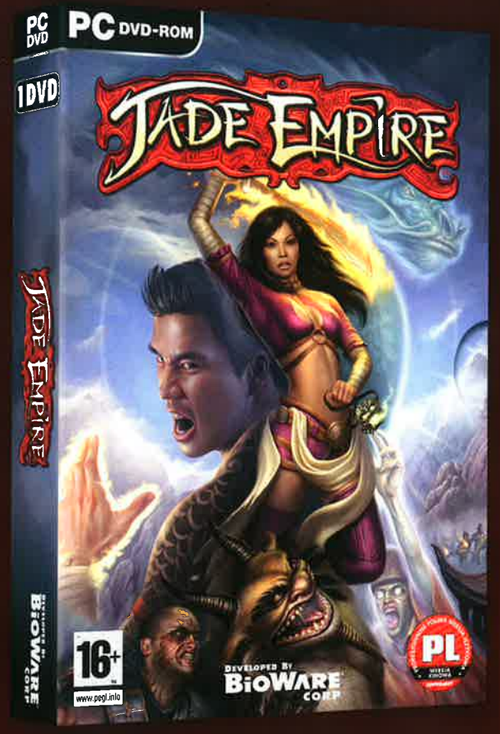
TEMATY NUMERU

TECHLANDSCAPE
CHROME 2 I WARHOUND

NASI W MOSKWIE
NOWOŚCI Z 1C

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT
9 771426 291709 03

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



Jade Empire™ – nowa gra Action-RPG twórców *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* już wkrótce ukaże się na PC! Przenieś się do niesamowitego świata legend i mitów z Dalekiego Wschodu. Wybierz jednego z 7 dostępnych bohaterów, z których każdy dysponuje własnym, unikalnym stylem walki, a następnie wyrusz w fascynującą podróż przez całe Jadeitowe Imperium. Przed tobą ponad 70 niesamowitych, rozległych lokacji do zwiedzenia: od pełnych niebezpieczeństw gór, przez zdradliwe mokradła, tajemnicze jaskinie, kwitnące ogrody stolicy cesarstwa, aż po krainę bogów.

- Ponad 40 godzin wspaniałej przygody!
- Ponad 70 rozległych lokacji do zwiedzenia.
- 7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru.
- 7 bardzo oryginalnych i widowiskowych stylów walki.
- 4 szkoły magii i 4 style transformacji bohatera.
- Bardzo bogata polska edycja gry.

Epicka opowieść połączona z rewelacyjnym systemem walki w grze fabularnej mistrzów gatunku, firmy BioWare!

Premiera już 8 marca!*

16+ www.pegi.info | BioWare Corp | Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce CD Projekt | gram.pl z CDProjekt | WP.PL | PC DVD ROM | Profesjonalna polska wersja językowa PL Wersja kinowa CDProjekt | Dobra cena 129,90 złotych

Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

Zamów swój egzemplarz już dziś na stronie sklep.gram.pl/JadeEmpire

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Twórcy serii ***Baldur's Gate™*** oraz ***Neverwinter Nights™*** przedstawiają:

JADE EMPIRE™

Nowa, wielka gra Action-RPG w specjalnej wersji na PC i wyjątkowo bogatym wydaniu!

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

RÓŻNOŚCI

Po tym, jak tylko napisaliśmy miesiąc temu, że zimy nie ma, ta od razu uderzyła. Na krótko – ale zawsze. No to jeśli napiszemy, że nie ma za wielu gier do recenzji – może znów natura/branża zrobi nam na przekór i zasypie (choć na krótko) nas masą świetnych tytułów?

...Prawdę powiedziawszy jednak jak na zastój, który obecnie panuje, wcale nie jest źle. Co zresztą za chwilkę udowodnimy. Na razie jednak jest kilka innych spraw, o których wspomnieć by wypadało.

Pisaliśmy miesiąc temu, że na aukcji WOŚP jedno z trzech specjalnych wydań CDA (nabywcy mogli m.in. ujrzeć własne twarze na okładkach!) wylicytowano za ponad 800 zł. Wypadałoby sprostować tę informację – **jego cena wyniosła dokładnie 940 zł. A za wszystkie aukcje na konto WOŚP wpłynęło ponad 2000 zł.**

Przypominamy, że **za miesiąc CDA obchodzi 11 urodziny**. Oczywistym jest, że postaramy się je uczcić najlepiej, jak potrafimy i rozmaite niespodzianki – rzecz jasna – będą (z czym może się wiązać leciutka i jednorazowa podwyżka ceny CDA, na co też winniście być przygotowani – naturalnie poza prenumeratorami). Ale nie radzimy się nastawiać ani na Gothica 3, ani na karty graficzne zgodne z DX10, bo się rozczarujecie. Tym niemniej staniemy na głowie, by CDA 04/07 był jak najlepszy i mamy nadzieję, że będziecie nim usatysfakcjonowani.

Zadebiutował Windows Vista. Naturalnie naiwnością byłoby oczekiwać, że błyskawicznie przełoży się to na znaczącą poprawę na PC-towym rynku gierkowym – to raczej kwestia miesięcy i to wielu. Tym niemniej premiera stała się faktem, co odnotować należy i co niniejszym czynimy. Wypada też z nadzieją czekać, że w efekcie gier na PC będzie więcej.

Zgodnie z obietnicą w tym numerze **rozstrzygamy konkurs na zapowiedzi**. Odzew i poziom nadesłanych prac były dla nas sporym i pozytywnym zaskoczeniem. (Ale o tym poczytacie już w samym CDA; tamże trzy zapowiedzi, które najbardziej przypadły nam do gustu.)

...I w ten sposób płynnie przechodzimy do opisu zawartości najnowszego CDA. Oprócz wspomnianych zapowiedzi jest sporo o Two Worlds – polskiej grze, która nieźle może zamieszać na światowych rynkach. Zresztą w ogóle sporo w tym numerze o rodzimych produkcjach, bo jednym z Tematów Numeru jest przegląd gier z Techlandu (Chrome 2 i Warhound), a to bynajmniej nie koniec polskich akcentów w tym CDA. Drugi TN to przegląd 16 gier z 1C – rzecz jasna, okiem naszego specjalnego wysłannika, który pojechał w tym celu aż do Moskwy.

Niewątpliwie największą atrakcją tego CDA będą trzy recenzje, a wśród nich naturalnie ta najważniejsza (*) – gry S.T.A.L.K.E.R. Przyznajcie się – zaskoczył Was jej tytuł na okładce, a już szczególnie dumny podtytuł ***„Pierwsza recenzja na świecie”***, prawda? Powiemy po cichu – nas też. Tzn. od dawna robiliśmy podchody, by dorwać się do tej produkcji jak najszybciej. Ale żeby wyprzedzić całą resztę pism branżowych (internetowych serwisów zapewne też)... Hmmm... A tu proszę, wywinęliśmy wszystkim taki numer. Aż chciałoby się opisać szerzej, jak do tego doszło – ale cóż, to jak z operacjami wywiadu. Tajemnica służbowa, top secret, zjeść przed przeczytaniem i te sprawy. Powiemy tylko, że nie było to proste, wymagało wielu różnych działań – wywierania presji, szukania dojść, włażenia oknem, gdy pukanie do drzwi nie skutkowało... Ale to w sumie nieważne, bo liczy się efekt końcowy. I od razu też uprzedzamy, że nie jest to recenzja z bety (kto nie wierzy, niech zapyta THQ) czy wersji „oryginalnej troszkę inaczej”. Niektórym pewnie w głowie się to nie będzie mieścić, że jakieś tam pismaki z Polski wyprzedziły renomowane pisma, że CDA okazało się bardziej operatywne niż reszta gierkowego świata. Ale to już ich problem i ich kompleksy. Wy natomiast, i my, powinniśmy się cieszyć recenzją.

No dobra, rozpisaliśmy się o jednej grze, a przecież nie tylko nią CDA stoi. Dość tego chwalenia się **ŚWIATOWĄ PREMIERĄ**. :) Wielką Trójkę Gier uzupełniają w tym CDA rewolucyjny Supreme Commander i wytęskniona przez redakcyjnych maniaków (i miliony innych) WoW: The Burning Crusade. Reszta gier, prawdę mówiąc, to już tylko tło – a z uwagi na miejsce zajęte przez te trzy megarecenzje, za dużo ich już nie weszło. No ale zmieściliśmy m.in. recenzję polskiej gry – najnowszej odsłony XPand Rally; kolejnych, ale jakby innych, niż przywykliśmy, Simsów czy niezłego kosmicznego symulatora. Warto też wspomnieć o recenzji nowej wersji kultowego Another Worlda. Czyli jak na zastój to całkiem, całkiem... Wart uwagi jest też artykuł poświęcony technologiom, jakie wykorzystywała firma id Software przy tworzeniu własnych gier, kolejna odsłona NDSN i... zresztą nie ma się co rozdrabniać. Godny uwagi jest jak zawsze cały CDA. Także płytka DVD.

A na niej m.in. demko Infernala, czyli nowej polskiej (...aha, znowu nasi!) gry, która może pobić popularnością nasz największy dotąd eksportowy hit – Painkillera. No i dobre pełniaki, bo kultowy, choć niemłody już Desperados (PL) – to jedna z gier, która po prostu NIGDY się nie zestarzeje. Dalej świeży symulator współczesnego czołgu, czyli T-72: BoF PL, oraz jeszcze nowsza strategia – premiera w marcu 2006! – Supreme Ruler 2010. A na deser doskonała i rzeźka zręcznościowo-logiczna Ballance. (Nie kojarzycie tego tytułu? Jak tylko odpalicie grę, powiecie „aaaa... to to! Świeeetne!”.) Ta ostatnia to zresztą polska premiera... Dodajmy, że najsłabsza z tych gier ma średnią ocen w Necie ponad 60%, a pozostałe od 73 do 90%. Wypasiony zestaw, może nie? Zatem miłego grania, ale przede wszystkim...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

(*) Fani WoW w tym miejscu zapewne drwiąco i obelżywie zarechotali.

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 03/2007 (136)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Suklennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor biura reklamy: Maja Meissner-Filipek
Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych: Janusz Jędrzejczak, tel. 022 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk: Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Biuro Kontroli Dystrybucji Prasy · Izba Wydawców Prasy · Polskie Badania Czytelnictwa

NOWOŚCI
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE 139
GTR 2 27
NEVERWINTER NIGHTS 2 99
GOTHIC 3 99
DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD 49
SIMS 2 NA ŚWIECIE 27
MEDIEVAL II: TOTAL WAR 79
EVE ONLINE 30 dni wersja 55
SCARFACE: CZŁOWIEK Z BLIZNA 79

POLECAMY
ETROM PL 29
www.ETROM.pl
ETROM: The Astral Essence to zawierająca elementy cRPG dynamiczna gra akcji, w której przenosimy się w zniszczoną wielotelenimi wojnami przyszłość gdzie żywność, woda i croma (energodajny minerał) są powodem konfliktów między poszczególnymi plemionami i osadami ludzkimi. Graczom przyjdzie wcielić się w przedstawiciela jednego z owych plemion, którego zadaniem będzie walka z innymi frakcjami o dominację. Rozgrywka obserwowana jest z perspektywy trzeciej osoby (TPP) jednak tym razem kamera została
COMBAT MISSION AFRIKA KORPS 29
Combat Mission: Afrika Korps to taktyczna symulacja walki w okresie II Wojny Światowej w środowisku 3D. Gracze wydają rozkazy na zmianę i następnie widzą rozgrywaną akcję w czasie rzeczywistym. Gra obejmuje symulacje bitew rozgrywanych w basenie Morza Śródziemnego, wliczając w to Afrykę Północną, Włochy i Kretę w okresie od 1940 do 1945 roku.
CHAMPION SHEEP RALLY 19
Championsheep Rally to zabawne wyścigi rozgrywające się w Disneyo-podobnym świecie. Każdy gracz wybiera jedną z pośród dostępnych owiec, każdą o innych osiągach, zdolnościach i słabościach. Wyścigi odbywają się w przeróżnych scenariach, od szczytów gór, przestrzeń kosmiczna, tunele kolejowe po Wyspy Wielkanocnie, Wenecję i wiele innych! Podczas wyścigu prowadzisz swoją owcę, przeskakując nad przeszkodami i ładując pasek dopalacza ...
SZUKAJ W KIOSKU MUSIC CD 1/2007
12 utworów 5,90 zł
NAJLEPSZY RAP KLUBOWY 2006
ALCHEMIST PROJECT in the MIX 2
BEATTRAXX HOUSE EMOTION
SZUKAJ W KIOSKU CLUBBING CD 1/2007
13 KLUBOWYCH UTWORÓW 5 zł
BEATTRAXX HOUSE EMOTION

PRZESYŁKA 24H

GAMER'S GAMES
3 PEŁNE WERSJE GIER PC
SKOKI, ŁYŻWIARSTWO
BOBSLEJE, CURLING...
World War II AIR COMBAT 7,90 zł
MALUCH RACER 1
1 DVD (wymagany napęd DVD) Szukaj w kiosku Gamer DVD 1/2007

SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE
UNDERGROUND FIGHTING
6 POSTACI 12 LOKACJI
9,90 zł
Wyrównaj rachunki z dresiarzami
Znowu zaczepił cię Punol!
Dodatkowe pełne wersje: TRABI RACER MALUCH RACER 2 JAVA, 20 MP3
Szukaj w kiosku MEGAPACK 1/2007

Jesteśmy razem już 10 lat !!!
PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE
WWW.PLAY.PL

PS2
NAJTANIEJ
Metal Gear Solid 3: Subsistence 169
FIFA 07 169
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy 169
XBOX 360 NAJTANIEJ
OBLIVION 169
GEARS OF WAR 199
KARTA PAMIĘCI 8 MB 69
GRAND THEFT AUTO: BLACK MONDAY 25
PES 6 169
SoldierEye: Rogue Agent 49
SHADOW OF THE COLOSSUS 129
Lost Planet: Extreme Condition 245
PAD BEZPRZEWODOWY XBOX360 179

PROGRAMY
EJAY HIPHOP 5 PL 29
EJAY DANCE 6 PL 29
OFERTA nr.105 LUTY 2007
Zbieraj punkty! PLAY SHOP Odbieraj nagrody www.playshop.pl
Szukaj produktów z taką naklejką!
Zamówienia proszę składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06
Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł
Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy weekendu)
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 15.2.2006

SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE
SYRENKA RACER
TAXI MADNESS LONDON
9 tras
7 samochodów
4 tryby rozgrywki
4 pełne wersje:
Syrenka Racer PL
Taxi Madness London
Rock&Roll Bowling
Tank - gra JAVA
15 MP3
5,90 zł
Szukaj w kiosku GAMER 2/2007

PRZESYŁKA 24H

WWW.PLAY.PL WWW.PLAY.PL WWW.PLAY.PL WWW.PLAY.PL WWW.PLAY.PL

Spis treści

Gramy **Nie tylko gramy**

Zawartość Cover DVD ... 008
Kalejdoskop ... 012
Gamewalker ... 055
Konkurs – zapowiedzi ... 016

ZAPOWIEDZI

Infernal ... 018
Overlord ... 022
Show, The ... 024
Two Worlds ... 028
BlackSite: Area 51 ... 032

TEMATY NUMERU

Techlandscape ... 034
Warhound ... 034
Chrome 2 ... 040
16 gier z 1C ... 042

RECENZJE

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow... ... 062
Another World ... 067
Supreme Commander ... 068
WoW: The Burning Crusade ... 074
Starshatter: The Gathering... ... 080
Bet on Soldier: Blood of Sahara... 082
Xpand Rally Xtreme ... 084
Championship Manager 07 ... 088
Left Behind: Eternal Forces ... 090
Murder on the Orient Express ... 092
Sims Historie: Z życia wzięte ... 094
Dark Messiah PL ... 095
Broken Sword: Anioł Śmierci ... 096
Warhammer: Mark of Chaos PL ... 096

KASZANKA ZONE

S.O.E.: Operation Avalanche ... 097

O GRACH INACZEJ

Freeware ... 098
Kącik Mobilnego Gracza ... 100
Odmienne Stany Grywalności ... 101
Kolekcjoner ... 102
Technologie id Software ... 104

NIE TYLKO GRAMY

Temat numeru:
Multimedialny dom ... 112
Newsy, ciekawostki, ploty ... 118
Konfigurator ... 128
Dostawcy Internetu ... 130
Trendy: CES 2007 ... 134
Wademekum: Ukrywanie plików ... 136
Nie daj się nabrać ... 138

TESTY SPRZĘTU

Obudowa Antec Nine Hundred ... 120
Karta Creative X-Fi ... 121
Czytnik kard Media Tech ... 122
Odtwarzacz Mantra Strider ... 122
Myszki Razer i Apollo AM-77 ... 123
Processor Interl Core Duo 4300 ... 124
Pamięci Patriot PDC21G8000 ... 124
Płyta główna ASUS Commando ... 125
Klawiatura 4Tech
Evolution Slim Tablet ... 126
Manta DVD ... 126
Microsoft Desktop 7000 ... 127

INNE

Action Redaction ... 142
Prenumerata ... 141
Tipsy ... 146

INDEKS GIER

Another World ... 067
BOS: Blood of Sahara ... 082
BlackSite: Area 51 ... 032
Broken Sword: Anioł Śmierci ... 096
Championship Manager 07 ... 088
Chrome 2 ... 036
Dark Messiah PL ... 095
Infernal ... 018
Left Behind: Eternal Forces ... 090
Murder on the Orient Express ... 092
Overlord ... 022
S.O.E.: Operation Avalanche ... 097
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of... ... 062
Show, The ... 024
Sims Historie: Z życia wzięte ... 094
Starshatter: The Gathering Storm ... 082
Supreme Commander ... 068
Two Worlds ... 028
Warhammer: Mark of Chaos PL ... 096
Warhound ... 034
WoW: The Burning Crusade ... 074
Xpand Rally Xtreme ... 084

Action S.A. zaleca oryginalny system Windows® XP Professional do zastosowań edukacyjnych

AMD 64 Athlon™ X2

Graj na najwyższym poziomie

Zbuduj super wydajny komputer na miarę swoich potrzeb

Komputer **Actina Nevada** oparty na dwurdzeniowym procesorze **AMD Athlon™ 64 X2 3800+** zapewni Ci wyjątkową wydajność w grach 3D najnowszej generacji.

ACTINA®

www.actina.pl

Odwiedź dowolny salon sieci **SFK** (Solidna Firma Komputerowa) lub **Sferis** i skonfiguruj komputer Actina Nevada w pełni odpowiadający twoim wymaganiom. Po 5 dniach otrzymasz komputer wyprodukowany na twoje indywidualne zamówienie zgodnie z normami ISO9001 i ISO14001, objęty 36-miesięczną gwarancją.

www.sfk.pl | www.sferis.pl

AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

•DYSK SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 02.02.2007. •Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

W SKRÓCIE

// BONUSY

Action Mag
Bonus 1
Bonus 2
FAQ
Fotosmuggler
FPP MegaZin
NVIDIA FROGGY Demo
Speed Corner
Tawerna RPG

// DEMA

Devastro
Diver: Deep Water Adventures
Europa Universalis III
Infernal
Murder on the Orient Express
Pacific Storm
Redneck Kentucky
Sam & Max – Situation Comedy
TimeShift
Tortuga – Two Treasures
UFO: Afterlight
Xpand Rally Xtreme

// NIE TYLKO GRAMY

MaxCrypt Security Suite 2.0
Secrecy File & Folder Hider 2.5.0.0
Xiao Stenography 2.6.1

// PATCHE

Dangerous Waters v1.04
Duke Nukem 3D HiResPack
Frater v1.4PL
Quake 4 v1.3
Titan Quest v1.2

// TRAILERY

Age of Conan
Crysis
Garfield
GeForce 8800
LotR Online
S.T.A.L.K.E.R.
Stranglehold
Supreme Commander
Titan Quest Immortal Throne
Unreal Tournament III

// TRAILERY (TEMAT NUMERU)

Adrenalin 2
Battle Lord
Blood Magic
Death To Spies
Mythic Wars
Rig'n'Roll
Theatre of War
Whirlwind of Vietnam
XIII Century
You Are Empty

Fragmenty recenzji

Zasady, które obowiązują w Desperados, są dokładnie takie same jak te, które poznaliśmy w Commandosach. (...) Grę śmiało można nazwać ulepszonym Commnados, z akcją przeniesioną na Dziki Zachód. (...) Grupka straceńców musi przebrnąć przez 25 misji, w większości z nich musimy się popisać intelektem, nie zaś szybkością (...) przyciskania klawiszy. Nie myślcie jednak, że od razu dysponujemy całą bandą. Cooper (bohater gry, zawodowy łowca nagród) dopiero kompletuje ją w trakcie zadań. A propos: każdą z misji można rozwiązać na kilka różnych sposobów.

Dbałość o szczegóły cieszy. (...) Gdy pada deszcz, nie można np. używać dynamitu czy gazu usypiającego. Nie bez znaczenia jest też wiatr i pora doby. (...) Kapitalną rzeczą w grze jest opcja Quick Actions. Po jej wybraniu postacie zyskują dodatkowe możliwości, ale znacznie pożyteczniejsza jest możliwość wykorzystania w tym trybie jednocześnie kilku członków zespołu do zadań bojowych.

Nic do tej pory nie napisałem o jednej z największych zalet Desperados, czyli klimacie. Programistom udało się uchwycić specyficzny klimat panujący w westernach. Zabiła mnie praca grafików. Bez dwóch zdań – zakochałem się w Desperados. (...) Nie przeczę, to klon Commandosów, ale o ileż lepszy. Ma niesamowity klimat i grywalność. Zobacz, nawet jak nie jesteś fanem westernów. W Desperados warto zagrać dla czystej przyjemności...

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: PROCESOR 233 MHZ, 64 MB RAM, WIN 9X/2K/XP, GRAFIKA 4 MB
RECENZJA W CDA: 07/2001
AUTOR: ULVER [ELD]
OCENA: 9, ZNAK JAKOŚCI
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 83%

T-72: Balkans on Fire! PL

Fragmenty recenzji

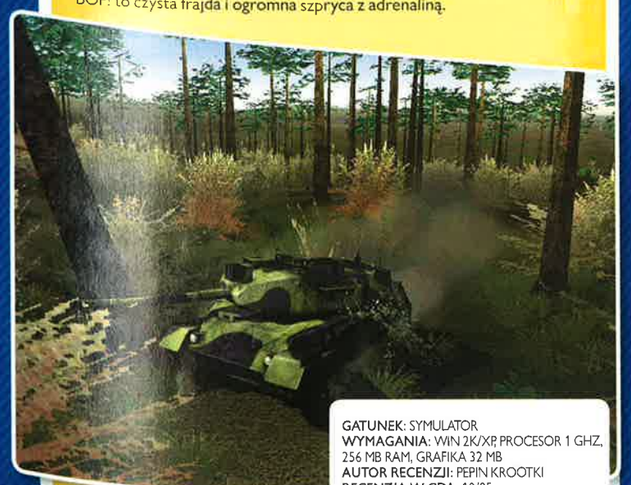
T72 BOF! przenosi nas do stojącej w szczerym polu, czterdziestopięciotonowej bryły zimnego żelaza. (...) Rosjanin, weteran walk w Nadniestrzu i Afganistanie, trafia do ochotniczego legionu wspierającego Serbów w brudnej wojnie domowej. Zero romantyki, idealizmu i banialuków. (...)

System wydawania rozkazów sprowadza się do kilku prostych komend i może się wydać ograniczony. Potem okazuje się, że w ogniu walki i tak nie ma czasu na nic innego, a dostępne komendy wystarczają w zupełności.Osiemnaście misji to – zdawałoby się – niewiele dla wprawnych symulantów. Jest jednak inaczej, bo poprzeczkę postawiono dość wysoko. (...)

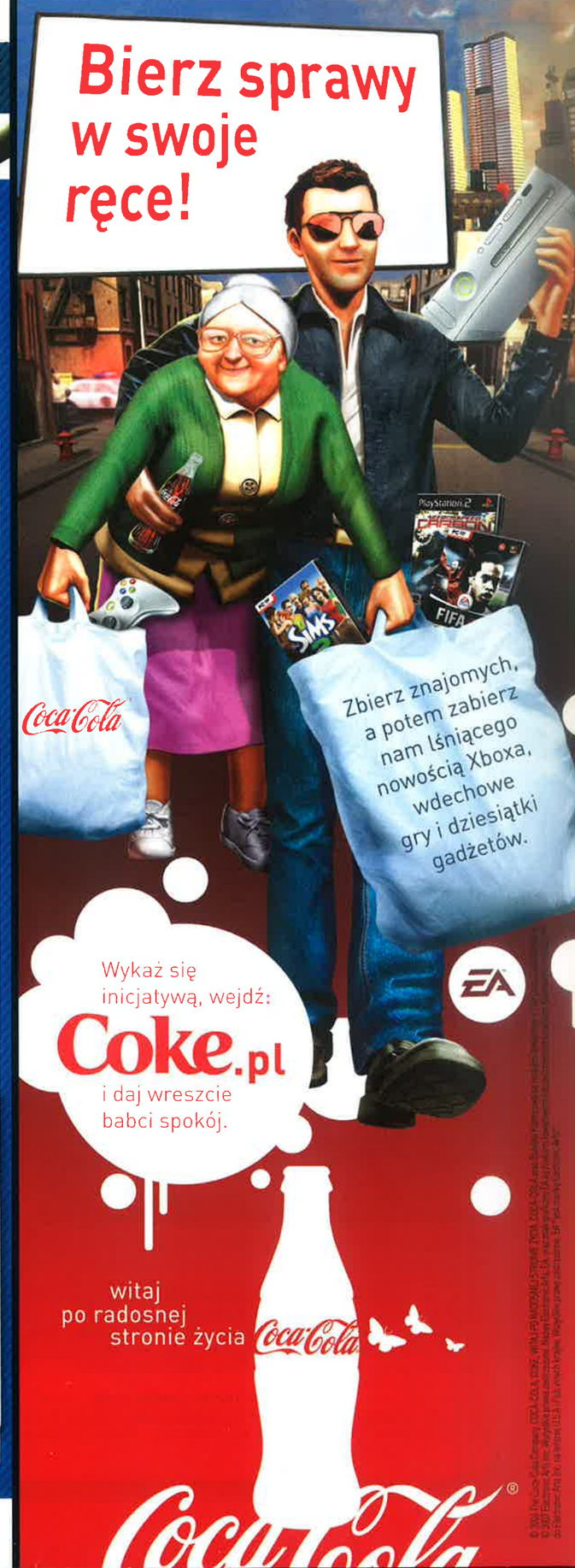
Bodaj największym atutem engine'u jest dopieszczony w najmniejszych detalach model uszkodzeń. (...)

Oprawa wizualna niezaprzeczalnie kojarzy się, skądinąd słusznie, z Operation Flashpoint. Identyczne okolice, podobna paleta barw. No i te odległości – pod tym względem to prawdziwy symulator pola walki, a nie jakaś udająca go pancerna rąbanka, w której zza górek i drzewek wyjeżdża na nas krowiasty czołg. Tutaj widzimy tyciuteńki błysk w odległości kilometra, a w sekundę później już nas nie ma. (...)

Prawdziwa jakość **dzieła rosyjskich programistów** objawia się w bitwie. Dla pancerniaków i **wszystkich miłośników wojskowości** bez wyjątku T-72 BOF! to czysta **frajda i ogromna szpryca z adrenaliną.**



GATUNEK: SYMULATOR
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
AUTOR RECENZJI: PEPIN KROOTKI
RECENZJA W CDA: 10/05
OCENA: 8
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 73%



Supreme Ruler 2010

PEŁNA WERSJA

Supreme Ruler 2010 to gra strategiczna łączącą strategię, symulację funkcjonowania świata oraz rozgrywki polityczne, wszystko w niedalekiej przyszłości (zgadliście – rok 2010). Grać możemy w turach lub czasie rzeczywistym. Dostępną mamy kampanię (ponad 40 scenariuszy). W dowodzeniu możemy polegać na samym sobie lub zlecić rozmaite zadania swoim – emulowanym przez komputer – podwładnym. 11 surowców, setki rozmaitych jednostek (w rozmiarach od batalionu po dywizję). Mapy świata na podstawie zdjęć satelitarnych. Multiplayer dla maksymalnie 16 graczy naraz.

Nie jest to gra, którą polecalibyśmy początkującym graczom czy fanom typowych RTS-ów. Ale jeśli lubisz skomplikowane strategie, gry ekonomiczne, a jednocześnie wiesz, że wojna to po prostu inny sposób prowadzenia polityki (lub odwrotnie), a do tego masz troszkę wolnego czasu, powinieneś być bardzo mile zaskoczony. A jeśli pogrywasz maniakalnie w gry typu Global Domination czy Harpoon, będziesz szczęśliwy.

Uwaga: serial do gry!

F2CDNL5XMDXWA-9495

GATUNEK: STRATEGIA/EKONOMIA/SIM
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 400 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 8 MB (WSKAZANE 32)
RECENZJA W CDA: BRAK
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 68%
PREMIERA: WIOSNA 2006

Ballance

PEŁNA WERSJA

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/LOGICZNA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 350 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
AUTOR RECENZJI: CORMAC
RECENZJA W CDA: 09/04
OCENA: 8
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 90% (!!!)

Fragmenty recenzji

Ballance zaskoczyło mnie na całej linii. Wziąłem tę grę w myśl zasady „lepszy rydz niż nic" – i diabelnie miło się zdziwiłem. Szczerze mówiąc, Ballance to jedna z lepszych produkcji, w jakie ostatnimi czasy grałem!

Gra przypomniała mi czasy gierek prostych tak pod względem pomysłu, jak i wykonania, lecz szalenie wciągających – czasy, kiedy liczył się głównie pomysł (Boulder Dash, Frogger, Scorch etc.), a nie Unreal Engine, shadery i Havok. Ballance prostotą i grywalnością bezlitośnie uświadamia, że nie trzeba faszerować gry wodotryskami i wiankami na kiju, by zatrzymała ona gracza przed komputerem na długie godziny.

Mamy kulkę i zawieszony w przestworzach tor przeszkód, przez który musimy ją przeprowadzić. Ot i wsio. Przeciwników w klasycznym rozumieniu tego słowa w Ballance się nie spotka. Wrogami gracza są tu prawa fizyki, siła grawitacji, nerwy i brak wyobraźni. Pomysł nie jest nowy, jednak w porównaniu ze wszystkim, co się ostatnimi laty na PC ukazuje, gra jest oryginalna i świeża.

Aby turlanie nie było zbyt banalne i nie nudziło się nazbyt szybko, autorzy do prostego pomysłu wprowadzili nieco urozmaiceń. Kulka występuje tu w trzech odmianach – kamiennej, drewnianej oraz papierowej, a transformacji dokonują rozstawione po torach specjalne ustrojstwa. Różnice pomiędzy kulkami nie sprowadzają się, rzecz jasna, tylko do wyglądu, lecz znacząco wpływają na ich zachowanie na torze.

Podniebne tory przeszkód zaprojektowane zostały wręcz perfekcyjnie. (...) Muzyka – świetna, choć pojawia się sporadycznie. Nie mogło oczywiście zabraknąć realistycznej fizyki obiektów. Kulki poruszają się bardzo naturalnie, wiernie oddano działanie wpływających na nie sił (grawitacji i bezwładności, w tym odśrodkowej).

Devastro

Jeżeli mówi ci coś tytuł Cannon Fodder, wiesz już wszystko. W skrócie: gracz sterujący oddziałem żołnierzy uzbrojonych w broń maszynową i granaty musi wykonać szereg misji (większość polega na eksterminacji wszystkich wrogów). Uwaga – 100% 2D.

WIN 2K/XP, PROCESOR 900 MHz, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB

Diver: Deep Water Adventures

Prawdopodobnie jest to pierwszy symulator nurka na PC. Rozpocznij od szkolenia na basenie, by następnie zarabiać na chleb jako profesjonalista.

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHz, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB

Europa Universalis III

Gry z serii Europa Universalis uchodziły zawsze za doskonałe, ale przeznaczone wyłącznie dla wyrafinowanych strategów. Trzecia część ma być znacznie dostępniejsza dla przeciętnego gracza. Spróbujesz?

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHz, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB

Infernal

Chcesz zostać agentem diabła, który bezlitośnie wykorzystuje bogaty arsenał broni, umiejętności walki wręcz i nadnaturalne moce? Zagraj w demko polskiej gry pt. Infernal (dawniej Diabolique).

WIN 2K/XP/Vista, PROCESOR 1,7 GHz, 512 MB RAM, GRAFIKA ZGODNA Z PIXEL SHADER 2.0

UFO: Afterlight

Pogromcy UFO-ludków przenieśli się na Marsa, gdzie ludzkość założyła kolonię. Okazuje się, że przed wiekami istniała tu obca cywilizacja, która pozostawiła po sobie roboty obronne zaprogramowane na eliminację najeźdźców (czyli nas). Recenzja wkrótce.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHz, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB

Murder on the Orient Express

Klasyczna przygodówka spod znaku The Adventure Company oparta na fabule najbardziej znanej powieści Agathy Christie. Recenzja w numerze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,4 GHz, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB

Redneck Kentucky

Strzelanie do kur 3D. :) Demko zawiera jeden poziom, zajmuje 145 MB na HDD. Typowy relaksator – na engine'ie Unreala!

WIN XP/2K, 256 MB RAM, PROCESOR 1,2 GHz, GRAFIKA 32 MB

Sam & Max – Situation Comedy

Co dwóch to nie jeden. Historia kultury pełna jest niezapomnianych duetów: Flip i Flap, Bolek i Lolek, Sam i Max. Ci ostatni są bohaterami serialu przygodówkowego, którego najnowszy odcinek to Situation Comedy. Recenzja za miesiąc.

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHz, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB

REKLAMACJE PŁYT DVD

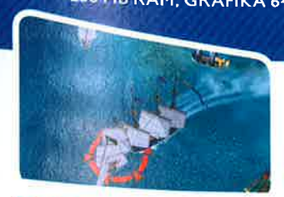
Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...



Tortuga – Two Treasures

Kolejna piracka gra ze studia Ascaron Software (twórcy serii Port Royale i Tortuga). Jo ho, ho!

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB

TimeShift

Oryginalny FPS, w którym gracz będzie mógł kontrolować (do pewnego stopnia) bieg czasu. Ale w zupełnie inny sposób niż Prince of Persia...

WIN 2K/XP, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB T&L

Pacific Storm

Strategia czasu rzeczywistego bazująca na autentycznych wydarzeniach wojny na Pacyfiku, która rozpoczęła się japońskim atakiem na Pearl Harbor w 1941 roku. Recenzja była miesiąc temu.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,7 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB

Xpand Rally Xtreme

Rajdówka z polskiego studia Techland. Jeszcze więcej adrenaliny niż w oryginalnym XR. Recenzja w numerze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,8 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 128 MB

Half-Life 2: Episode Two pod choinkę?

Zdaje się, że Valve już po wieki wieków żyć będzie we własnym czasie i własnym świecie, w któ-

rym opóźnienia premier gier są nie tylko niczym nienaturalnym, ale i nienagannym. Wnioski tego typu nasuwają się zaś na wieść o kolejnym opóźnieniu Half-Life 2: Episode Two – który pierwotnie ukazać się miał już tej wiosny, następnie przesunięty został na lato, by ostatecznie szukać swego miejsca pod choinką. Przy okazji ujawniony został plan wydania dwóch różnych wersji Half-Life 2: Episode Two. Pierwsza – Black Box – zawierać ma sam dodatek oraz naturalnie gry Team Fortress 2 i Portal. Druga – Orange Box – stanowić ma wydanie zbiorcze gier spod znaku „Lambdy 2" i do pakietu z Black Box dorzucać podstawki w postaci Half-Life 2 i Half-Life 2: Episode One.

www.steamgames.com

StarCraft 2?

Po premierze The Burning Crusade fani na całym świecie spekulują, nad jaką grą Blizzard pracuje obecnie. Nieco światła rzuciła ostatnia, być może przypadkowa, wypowiedź jednego z „bossów" – Itzika Bena Bassata, wiceprezesa ds. biznesowych Blizzard Entertainment, który stwierdził: „Sam jestem graczem StarCrafta i mam nadzieję, że nie minie dekada od premiery pierwszej części StarCraft w 1998, gdy znów stojąc tu będę świętował kolejną grę z serii". StarCraft 2 w 2008? Czas pokaże...

www.blizzard.com

STICKY

The Guild 2: Pirates of the European Seas

Jak informuje duet 4Head Studios-JoWooD, już wiosną ich The Guild 2 wzbogaci się o treść dodatku Pirates of the European Seas. Stanowić ma ją morski świat północnej Europy i ograniczone wyłącznie horyzontem morze-liwości, w tym piractwo (bez wątpienia wśród graczy znajdą się i piraci...).

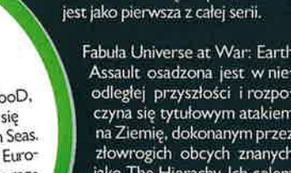
www.the-guild.com

SHORTY

Ghostbusters – powrót po latach?

Z gatunku: „akurat tego się zupełnie nie spodziewaliśmy". Jest szansa, że wskrzeszona zostanie pamięć 'Ghost Busters' – kultowej, nie waham się użyć tego sformułowania, komedii sprzed ponad 20 lat. Istnienie gry o duchołapach jej twórcy – Zootfly – ujawnili w informacji o problemach z prawami autorskimi do oryginału, zamkniętymi na głucho w sejfach Sony. Innym źródłem jednak okazał się także sam Dan Aykroyd, który przyznał, że w związku z przejęciem praw do gry przez Universal ma rzeczywiście raz jeszcze użyczyć głosu i ruchów swemu dawnemu duchołapowi... Zdaniem aktora, komika i piosenkarza z 'Blues Brothers' sama gra ma być gotowa w przyszłym roku. Pozostaje mieć nadzieję, że w swej pogoni za duchami Ghostbusters zjawią się także na PC.

www.zootfly.com



White Council wstrzymane w produkcji

I jako uzupełnienie doniesień z poprzedniego numeru, w których rozważaliśmy stan bieżący White Council, informacja z samego Electronic Arts. Zatem: prace nad Lord of the Rings: The White Council – role-playing w świecie tolkienowsko-jacksonowskiego Śródziemia, zostały nie tyle przerwane, ile zawieszone. I choć doceniam finezję sformułowania „[ten] produkt The Lord of the Rings jest ponownie w produkcji na zasadzie bycia wstrzymanym", przyznam, że umyka mi różnica pomiędzy „przerwaniem" a „wstrzymaniem". Jak dla mnie, prostego fana i książkowego oryginału, i filmowej adaptacji „Władcy Pierścieni", oznaczają one tyle, że nie dane mi będzie zasiąść w Białej Radzie...

www.lotrwc.com

Jade Empire: Special Edition w marcu

Dobre wieści dla tych wszystkich, którym spodobały się zapowiedzi Jade Empire (i wizja Johna Cleese'a w roli Sir Rodericka) i wiążą z nim spore nadzieje na przyszłość. Dobre, gdyż przyszłość ta okazuje się zupełnie nieodległa – Jade Empire: Special Edition jest już w tłoczni, w sklepach zaś ukazać się ma już w marcu. Dobre również dlatego, gdyż jak twierdzi rodzimy wydawca – CD Projekt, na wersję polską nie będziemy zmuszeni czekać dużo dłużej niż świat na angielską. Jakby zaś i tego było mało, CD Projekt ujawnił plan wydania Edycji Kolekcjonerskiej Jade Empire: Special Edition, w której naturalnie prócz gry znaleźć się ma m.in. poradnik, soundtrack (w formacie audio-CD, kompozycji Jacka Walla) oraz... wciąż okryty szczelnie zasłoną tajemnicy tematyczny gadżet (czyżby katana?). Nasza droga otwartej dłoni lub zaciśniętej pięści w Jade Empire: Special Edition w wersji kolekcjonerskiej i zwykłej – rozpocznie się już w marcu.

http://jade.bioware.com/specialedition/

Skandal w EVE Online

Wykorzystywanie niecnych praktyk w celu osiągnięcia doraźnych korzyści – zwane powszechnie oszukiwaniem i wyłudzaniem – to aktywność, którą człowiek chętnie przenosi w światy wirtualne, np. w gry online. Jak dotąd jednak twórcy tych ostatnich stali twardo na straży idei fair play i „zero tolerancji dla cheaterów", z kasowaniem setek tysięcy kont postaci włącznie. Naturalnie nie eliminuje to oszustów całkowicie, jednak być może przynajmniej daje do zrozumienia chętnym, by pójść „łatwiejszą ścieżką", aby raz jeszcze przemyśleli swoje zamierzenia. Tym większym tylko szokiem okazały się doniesienia, jakoby niektóre gildie w EVE Online korzystały z niesprawiedliwej w stosunku do innych graczy pomocy nie tylko „mistrzów gry", ale także samych ich tworców z CCP! W ekstremalnych przypadkach dochodzi to do bezpośredniego przekazywania niektórym graczom wartościowych przedmiotów z poziomu narzędzi developerskich! Wirtualne śledztwo trwa. O jego wynikach mamy nadzieję poinformować już w następnym numerze CD-Action.

www.eve-online.com

Universe at War: Earth Assault

Duet Petroglyph-Sega ujawnił tytuł projektu, który dotąd w świadomości branżowej funkcjonował wyłącznie jako Sega RTS. Ten – Universe at War: Earth Assault, jawnie nawiązuje do poprzedniego wielkiego dzieła Petroglyph, stworzonej dla LucasArts Star Wars: Empire at War i podobnie jak ona sama, jest strategią w czasie rzeczywistym. Tym, co różni obie gry, jest „centroziemskość" i „ciągłość" tej ostatniej, która – nawiasem mówiąc – przewidziana jest jako pierwsza z całej serii.

Fabuła Universe at War: Earth Assault osadzona jest w nieodległej przyszłości i rozpoczyna się tytułowym atakiem na Ziemię, dokonanym przez złowrogich obcych znanych jako The Hierachy. Ich celem jest doszczętne wydobycie wszystkich organicznych surowców znajdujących się na błękitnej planecie – w tym ludzi.

Sami ludzie przy tym są zupełnie niegodnym ich przeciwnikiem i zapewne czekałby ich los dinozaurów, gdyby nie... inne frakcje obcych, które włączą się w okołoziemski konflikt...

Niebanalna fabuła Earth Assault to jednak tylko przystawka przed głównym daniem grywalności. Na tę wpływ mieć ma kilka innowacji, jakie Petroglyph zamierza wprowadzić do sprawdzonej już po wielokroć formuły strategii w czasie rzeczywistym. Przede wszystkim wspomnieć należy system Tactical Dynamics pozwalający zmieniać charakterystykę i funkcjonalność jednostek już na polu bitwy (hm, Perimeter?). Dodatkowo – obietnica całkowicie deformowalnego terenu.

Listę atrakcji w Universe at War: Earth Assault zamyka zapowiedź nowych trybów multiplayer, w których wykorzystane zostaną doświadczenia z gier MMO i które m.in. pozwolą wziąć udział w nieustającej kampanii. Atak na Ziemię we Wszechświecie Wojny rozpocząć się ma jeszcze w tym roku.

www.sega.com

NIEDALEKO AZEROTH...

ZDOBĄDŹ mroczne pogranicza dosiadając skrzydlatych wierzchowców.

OPANUJ mistyczną energię krwawych elfów.

OSIĄGNIJ poziom 70 i otwórz świat nowych możliwości.

NOWY ŚWIAT CZEKA

UWOLNIJ oświeconą moc draenei.

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

JUŻ W SPRZEDAŻY!

12+ www.pegi.info

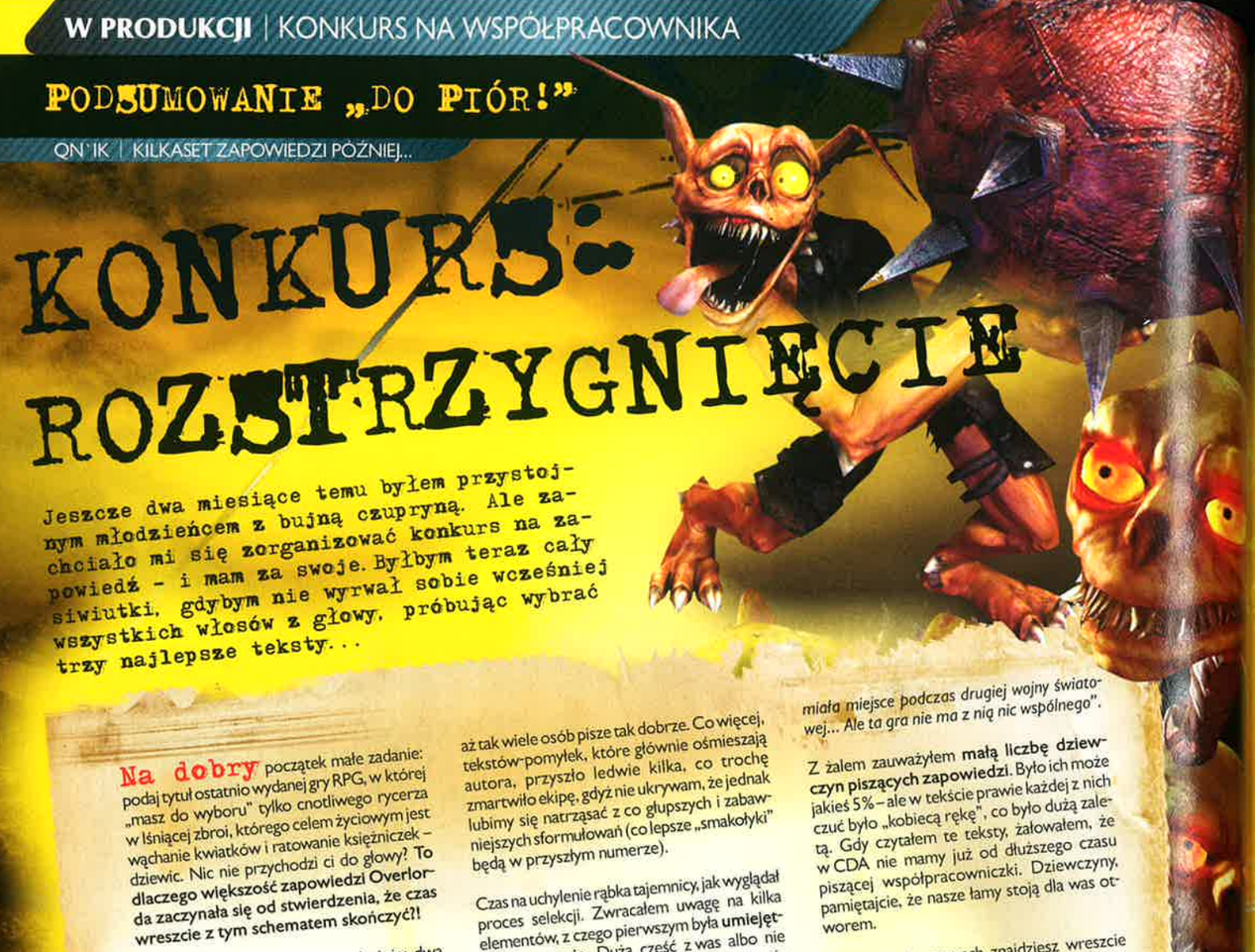
© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners

BLIZZARD ENTERTAINMENT

PODSUMOWANIE „DO PIÓR!"

QN`IK | KILKASET ZAPOWIEDZI PÓŹNIEJ...

KONKURS: ROZSTRZYGNIĘCIE



Jeszcze dwa miesiące temu byłem przystojnym młodzieńcem z bujną czupryną. Ale zachciało mi się zorganizować konkurs na zapowiedź - i mam za swoje. Byłbym teraz cały siwiutki, gdybym nie wyrwał sobie wcześniej wszystkich włosów z głowy, próbując wybrać trzy najlepsze teksty...

Na dobry początek małe zadanie: podaj tytuł ostatnio wydanej gry RPG, w której „masz do wyboru" tylko cnotliwego rycerza w lśniącej zbroi, którego celem życiowym jest wąchanie kwiatków i ratowanie księżniczek – dziewic. Nic nie przychodzi ci do głowy? **To dlaczego większość zapowiedzi Overlorda zaczynała się od stwierdzenia, że czas wreszcie z tym schematem skończyć?!**

Jeśli nie wiesz, o co chodzi, w skrócie: dwa numery temu ogłosiłem (zapobiegawczo się nie podpisując) konkurs na najlepsze zapowiedzi trzech gier: Infernala, Overlorda i The Show. Przyznam, że w **najśmielszych oczekiwaniach nie spodziewałem się takiego odzewu i tak wysokiego poziomu nadesłanych prac.** Nie uprzedzajmy jednak faktów – na razie kilka orientacyjnych statystyk.

Najchętniej zapowiadaną przez was grą był Overlord – około połowa tekstów była właśnie na jego temat (i tu poziom był zdecydowanie najwyższy). Drugi był Infernal, trzeci The Show – proporcje były mniej więcej jak 3:2. **Ogólnie na konkursową skrzynkę przyszło ponad 700 (słownie: siedemset!) zapowiedzi**, co jest liczbą przekraczającą wszelkie moje szacunki. Co ciekawe, **połowa tych prac przyszła później niż na dwa dni przed samym deadline'em**. Czasu było bardzo dużo, więc dziwi nieco czekanie na ostatnią chwilę. Tak czy inaczej udało mi się wszystkie przeczytać, zaznaczyć te lepsze, a później z nich wybrać najciekawsze, podpadając tym samym całej rzeszy ludzi, którzy bez wątpienia uznają, że ich tekst wcale nie jest gorszy od tego, który wygrał. Co więcej – być może będą mieli rację.

Patrząc na nadesłane prace, jestem całkiem spokojny o przyszłość CDA. Nawet jeśli cała redakcja wymrze (lub wyjedzie zbierać truskawki w Hiszpanii), wśród czytelników można dobrać bardzo uzdolnioną ekipę. Mówiąc serio: **około 70% nadesłanych tekstów kwalifikowało się – po większych lub mniejszych szlifach – do zamieszczenia w magazynie**. Nie mogłem uwierzyć, że aż tak wiele osób pisze tak dobrze. Co więcej, tekstów-pomyłek, które głównie ośmieszają autora, przyszło ledwie kilka, co trochę zmartwiło ekipę, gdyż nie ukrywam, że jednak lubimy się natrząsać z co głupszych i zabawniejszych sformułowań (co lepsze „smakołyki" będą w przyszłym numerze).

Czas na uchylenie rąbka tajemnicy, jak wyglądał proces selekcji. Zwracałem uwagę na kilka elementów, z czego pierwszym była **umiejętność czytania**. Duża część z was albo nie zrozumiała regulaminu, albo specjalnie nie przestrzegała jego warunków. Mało komu udało się zmieścić w limicie 4000 znaków (ze spacjami), rekordzista przysłał zapowiedź na... 9000. O ile mogłem wybaczyć przekroczenie limitu o 200-300 znaków, to już kilobajt więcej eliminował tekst całkowicie. Autor MUSI umieć trzymać się wyznaczonego limitu!

Kolejnym ważnym kryterium były **błędy rzeczowe**. Jeśli kogoś przyłapałem na nieznajomości tematu (ciągłe przekręcanie tytułu gry czy nazwy studia), nie miał on żadnych szans na zwycięstwo.

Nieprzypadkowo poprosiłem też o linki do obrazków z gry. Nie zrobiłem tego po to, by zdobyć grafiki – to akurat żaden kłopot. Dzięki temu wiedziałem, z jakich źródeł korzystaliście, pisząc zapowiedź. Gdy widziałem tylko linki do polskich stron, mogłem się domyślić, że autorowi się nie chciało zajrzeć głębiej albo też jego angielski był *„niśt sprechen, panimajesz?"*. Z dużą satysfakcją też odnotowałem, że wielu z was wysyłało maile z pytaniami do producentów. Część uzyskała odpowiedzi, ale widać, po otrzymaniu kilkuset listów cierpliwość developerów się skończyła... :)

Co jeszcze można wywnioskować z lektury konkursowych zapowiedzi? Nie lubicie naszych polityków – różne, w większości złośliwe i inteligentne aluzje pojawiały się bardzo często. Co ciekawe, wielu z was przy okazji zapowiedzi Overlorda zaczynało od takiego samego, pomysłowego – choć jednak mało oryginalnego – schematu: *„Operacja Overlord miała miejsce podczas drugiej wojny światowej... Ale ta gra nie ma z nią nic wspólnego"*.

Z żalem zauważyłem **małą liczbę dziewczyn piszących zapowiedzi**. Było ich może jakieś 5% – ale w tekście prawie każdej z nich czuć było „kobiecą rękę", co było dużą zaletą. Gdy czytałem te teksty, żałowałem, że w CDA nie mamy już od dłuższego czasu piszącej współpracowniczki. Dziewczyny, pamiętajcie, że nasze łamy stoją dla was otworem.

Na kolejnych stronach znajdziesz wreszcie trzy zwycięskie teksty. Poniżej zaś lista ludzi, których zdecydowałem się z jakichś powodów wyróżnić. Część nie wygrała dosłownie o włos...

Aha – wszelkie zażalenia do wyników konkursu wysyłajcie zwykłą pocztą pod adres redakcji w inkrustowanych złotem pudełkach.

Wyróżnienia (nagród nie przewidziano – ew. można się zgłosić do redakcji po URP – Uścisk Ręki z Podziękowaniem) idą do osób podpisujących się następująco:

AEGNOR, Antonio, Aresz, Boginka, BUŁA, Caleigh, CHILDOFTHEWIND, Cici, diffindo, Doctor Devil, Doktor Woland, DON PESOS, Dzick, el-czepielo, Gavain McGrath, Geebril, Greenpeace, Hacintho, Hołek, Isiek, JIMMY, Komar, Korzeń, KRUCK, Ljósbera, Maestro, MARIO, Mati, MATT, mechaniczny kurczak, Nox_A15, Patryk Kulawiecki, Paweł Płachecki, PAWLIK, Przemek Marzec, Quacyk, R@P!ER, Reaperius, Rumcio, Seduisant, Słoniu, Snake, Stanisław Czyż, Str@nger, Szczypiec, Tadeo, Tamandua, TOMass, Vercetti, Viki, wetLuke, Yasyo, Yorokonde.

Ta lista naturalnie mogłaby być znacznie dłuższa. Jeśli nie znalazłeś/-aś tu własnej ksywki – nie załamuj się, próbuj dalej. Cierpliwość, konsekwencja oraz chęć doskonalenie się to też ważne cechy dziennikarza! |CDA|

JEDNA Z NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER PRZYGODOWYCH POWRACA!

W ROLACH GŁÓWNYCH:

BORYS SZYC JAKO GEORGE STOBBART MAGDALENA CIELECKA JAKO ANNA MARIA

Tylko w polskiej edycji wspaniały prezent: pełna wersja gry Broken Sword: The Sleeping Dragon po polsku!

BROKEN SWORD

ANIOŁ ŚMIERCI

„Triumfalny powrót łowcy templariuszy" CD-Action 12/2006

JUŻ W SPRZEDAŻY!

12+ www.pegi.info

A GAME BY CHARLES CECIL

Games for Windows

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

THQ

99,90 ZŁOTYCH

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

© 2006 Revolution Software Ltd. | © Sumo Digital Ltd. ™ Broken Sword są zarejestrowanymi znakami handlowymi Revolution Software Ltd. ™ Broken Sword – The Angel of Death są znakami handlowymi Revolution Software Limited. © 2006 NVIDIA, logo NVIDIA są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystano za pozwoleniem. THQ i logo THQ są znakami handlowymi, lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i loga są własnością swoich prawnych właścicieli.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

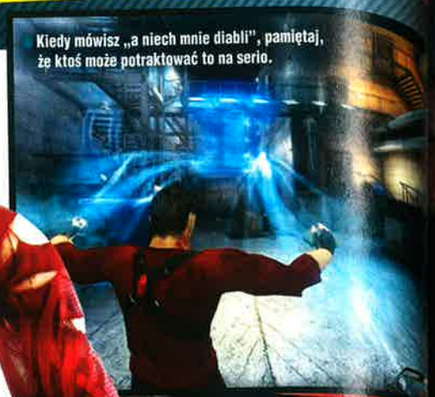
- PRODUCENT: METROPOLIS SOFTWARE
- DATA PREMIERY: MARZEC 2007
- WWW.INFERNALGAME.COM

DVD 03/2007

ANDRZEJ MĄDRZAK | PIEKŁO NADCHODZI

ZAPOWIEDŹ KONKURSOWA

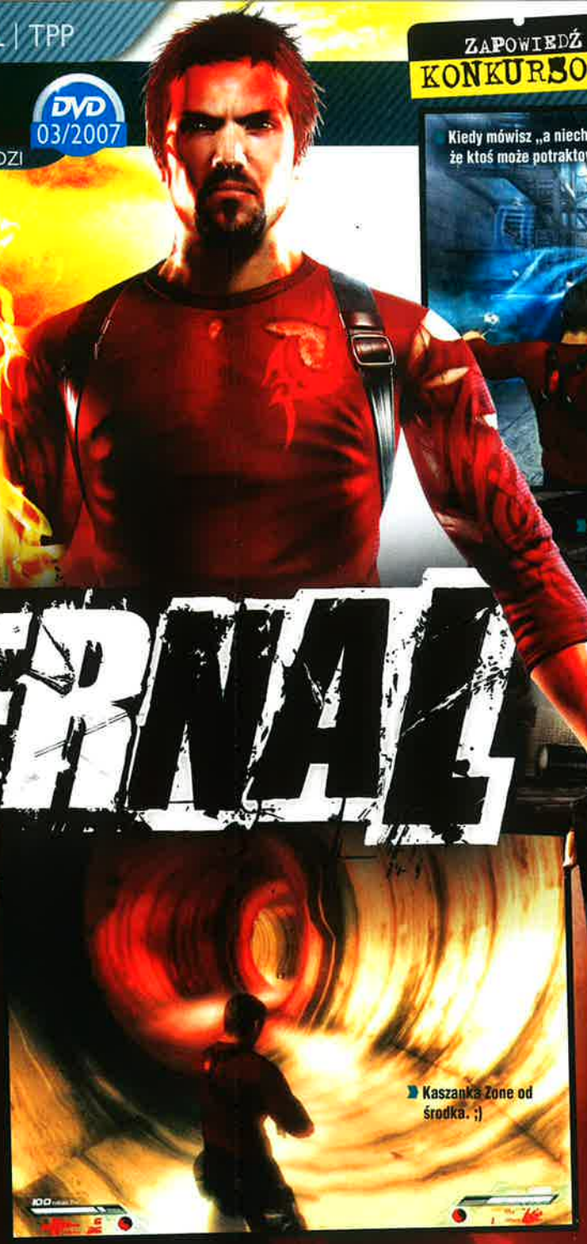
Odkąd przestał być aniołem, wyżej ceni ciemne puby nad dyskoteki.



Kiedy mówisz „a niech mnie diabli", pamiętaj, że ktoś może potraktować to na serio.

...Bo sufity były za niskie...

INFERNAL



Kaszanka Zone od środka. ;)

Ciężkie drzwi zaskrzypiały przejmująco pod naciskiem dłoni Malachiasza. Zsunął z głowy kaptur i wcisnął się do wnętrza kościoła. Znaczące kaszlnięcie zwróciło jego uwagę na stojącego przy konfesjonale mężczyznę, okutanego w wymięty płaszcz. Indywiduum stało oparte o ścianę, tląc papierosa. Malachiasz zajął miejsce po przeciwnej stronie drewnianej budki.

– Curtis, jesteś w domu Bożym.

– Nie mogłem znaleźć przedziału dla niepalących. Zresztą, Jemu to raczej nie zaszkodzi. Chciałeś pogadać?

– Nie udawaj. Wiemy, co knujecie.

Zwitek błyszczącego papieru zatoczył łuk nad konfesjonałem. Curtis złapał zawiniątko i rozpostarł przed sobą. Jego rozmówca tymczasem kontynuował tyradę.

– Przyznaję, oryginalny pomysł – rozprzestrzeniać wasze kłamstwa za pomocą... Gry komputerowej.

– Ostatnie słowa zabrzmiały, jakby mężczyzna usiłował wykrztusić rekordowych rozmiarów porcję flegmy.

– No i nieźle się maskowaliście. Zmiana nazwy z Diabolique na Infernal, zlecenie roboty jakiejś mało znanej firmie z Polski...

– Po pierwsze, Metropolis to firma dobrze znana, choćby z takich tytułów, jak Gorky 17 czy Książe i Tchórz. Po drugie, choć boisz się przyznać, historia przedstawiona w grze to szczera prawda. Czyż nasz świat nie składa się zarówno z jasności, reprezentowanej przez wasz Etherlight, jak i z mroku? Tu wkraczam ja, a ze mną Abyss.

– Mówisz o tym, jakby chodziło o dwie konkurujące spółki!

– Dokładnie. I nie udawaj, że nie marzy się wam monopol na ludzkie dusze. A zbliżające się zaćmienie daje wam ku temu doskonałą okazję, nieprawdaż? Po raz pierwszy od tysiąca lat szef wszystkich szefów odwróci wzrok od naszego świata. A wtedy uderzycie i wymieciecie rywali. Ale nie pójdzie wam tak gładko. Już Lennox się o to postara.

– Gubisz się w pomówieniach i bluźnierstwach. Przyznaję jednak, że Ryan Lennox zawsze był... skuteczny. Jego impulsywność jednak okazała się czynnikiem szkodliwym.

– Podczas gdy dla nas jest największą zaletą. Dlatego szefostwo zatrudniło go zaraz po tym, jak go wykopaliście.

– Mniemam, że poinformowaliście Lennoxa, iż zostanie bohaterem gry?

– To był jego pomysł. Zobaczmy, cóż ciekawego tu jeszcze piszą... Strzelanina TPP...

– Że co?

– Nieważne... Elementy skradanki – świetnie – gracze to lubią. Byłeby nie przesadzili. Mimo wszystko zabawniejsze wydaje mi się kopanie zadów waszym żołnierzom.

– Kpij sobie, kpij. Tak przy okazji, zauważyliśmy, że umieściliście w grze sporo giwer. Od Shurikenów poprzez pistolety laserowe, aż po ciężki osprzęt w rodzaju działa grzewającego... Szefostwo kazało podziękować za ułatwianie roboty naszemu wywiadowi.

– Hehe, ależ proszę. I niech fakt, że podaliśmy programistom fałszywe parametry uzbrojenia nie psuje ci nastroju. Nawiasem mówiąc, wspomniane przez ciebie „spawarki" wyszły z użytku. Okazały się zbyt destrukcyjne dla potrzeb większości agentów. Ale nie dla Lennoxa oczywiście.

– Taaak. Ryan zawsze bywał nieco... wybuchowy.

– Powinieneś go zobaczyć teraz. Każdą wolną chwilę spędza na sali treningowej.

– Fakt, jego styl walki zawsze był wysoce skuteczny.

– Nie styl, mój drogi... style. Lennox poznał kilka nowych sztuczek w walce wręcz. Nie wspominając o mocach psionicznych, jak teleportacja czy absorbowanie energii życiowej wrogów.

– Myślałby kto, że taki cud – chłopak powinien już dawno wygrać za was wojnę.

– Nie chodzi o wygrywanie, tylko o walkę. O zachowanie równowagi. Właśnie tego nigdy nie byliście w stanie pojąć. No, nie obrażaj się. O, piszą tu nawet coś dobrego na wasz temat: *„Wrogowie cechują się zaawansowaną sztuczną inteligencją, pozwalającą nie tylko na działanie zespołowe, ale też na wykorzystywanie terenu w celu uzyskania przewagi"*.

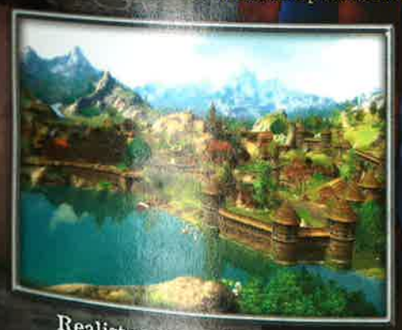
– Nie zamierzam tego dłużej słuchać – prychnął Malachiasz i ruszył w kierunku wyjścia. Pożegnał go syk gaszonego w wodzie święconej papierosa.

– Ale usłyszysz. **Lada moment!** |CDA|

ZDOBĄDŹ SŁAWĘ, WŁADZĘ I BOGACTWO!

The Guild 2

Napisz na nowo historię średniowiecza w przełomowej grze strategicznej z elementami RPG!



Realistyczne odwzorowanie średniowiecznego świata w pięknej grafice 3D.

4 klasy, 10 profesji, niezliczone zaszczyty, tytuły i bogactwa do zdobycia.

Przejrzyste intuicyjne sterowanie. Wyczerpujący i łatwy w zrozumieniu samouczek.

Już w sprzedaży!

©2006 JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. Stworzona przez 4Head Studios. Stworzone przy wsparciu programu MEDIA Komisji Europejskiej. Wszystkie prawa zastrzeżone. Do gry wydanej jest zaakceptowanie umowy licencyjnej.

4HEAD JoWooD XFIRE gram.pl CDPROJEKT 7+ PL WERSJA KINOWA 99,90 DOBRA CENA

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

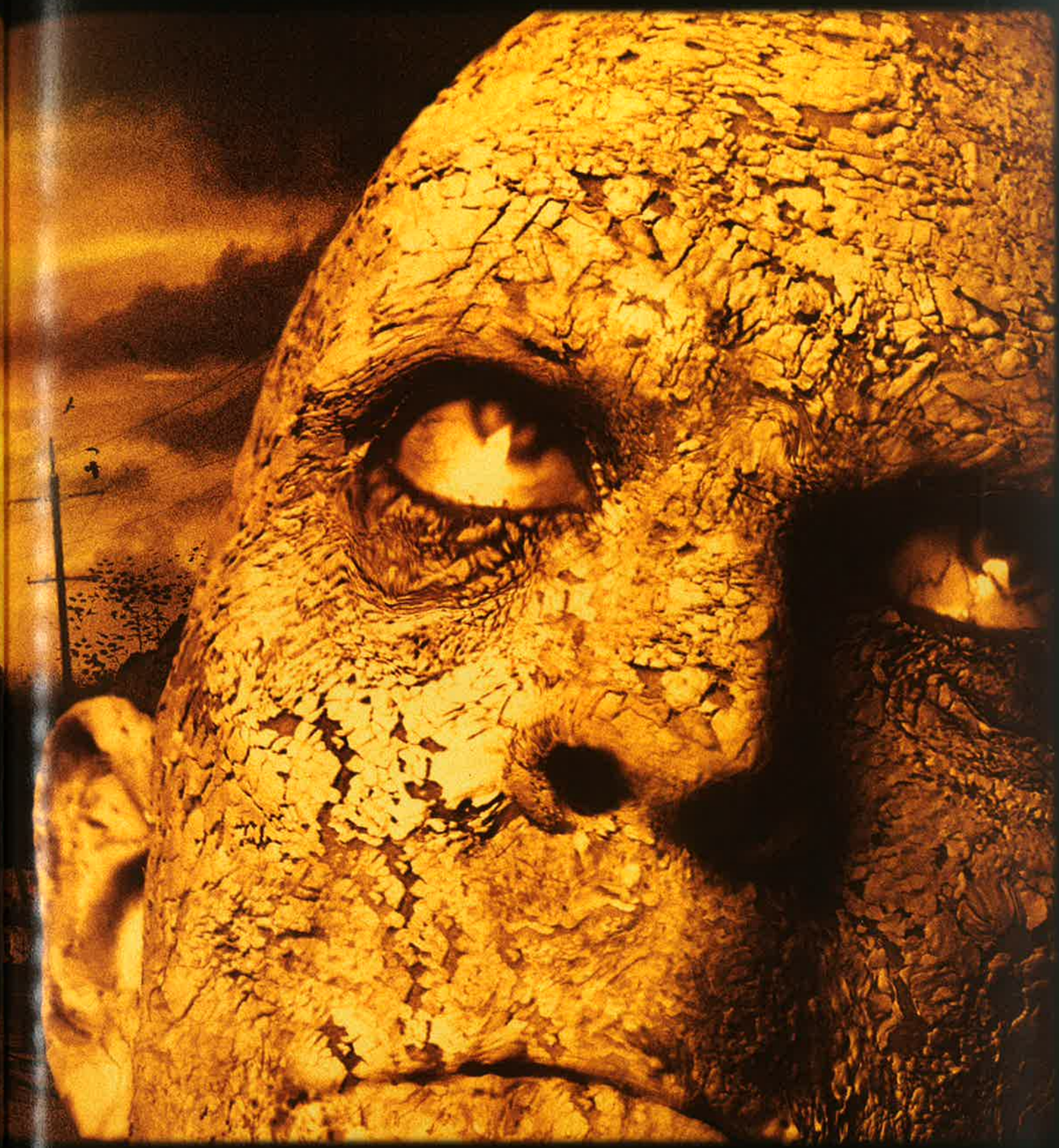
Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

CZŁOWIEK STWORZYŁ PIEKŁO

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99,90 ZŁOTYCH • DOBRA CENA • DOBRA CENA



WEJDŹ DO STREFY ŚMIERCI I PRZEŻYJ PRAWDZIWY HORROR CZARNOBYLA

PREMIERA JUŻ W KWIETNIU!

STALKER

CIEŃ CZARNOBYLA

PC DVD ROM | 16+ www.pegi.info | GAME WORLD | onet.pl | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | gram.pl | THQ

© 2006 Transavision Ltd. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: TRIUMPH STUDIOS
- DATA Ppremiery: LATO 2007
- WWW.TRIUMPHSTUDIOS.COM/PRESS.PHP

ZAPOWIEDŹ KONKURSOWA

MICHAŁ KUSZEWSKI | FABLE A LA MONTY PYTHON

OVERLORD

Piwa żywcem nie oddamy! Prędzej się tu okocim!

Miniony robią, co każesz. Życzysz sobie śniegowego bałwana?

– *Igor...*
– *Tak, Panie.*
– *Igor, ten obezjajec, sir Złyzgryz, znów najechał na jedną z moich wsi. Tego już za wiele!*
– *O, tak, za wiele, Panie.*
– *Zamknij się, Igor. Jak mam zaprowadzać Rządy Zła, gdy mnie się obywatele kończą? Hę?! Co ja zrobię, gdy mnie się do dręczenia jeden chłopina z babą zostaną gdzieś w chatce w górach? Pójdę i naszczam im do studni?!*
– *...ech...*
– *Zamknij się, Igor.*

No właśnie, a co ty byś zrobił na miejscu przeniesympatycznego bohatera, gdybyś nagle ni stąd, ni zowąd stanął przed podobnym problemem? Cóż, jeżeli oba Dungeon Keepery przeszedłeś w jedną czarną noc, a kończąc Fable twój bohater miał rogi jak stąd do Torunia, to, mój bracie, czas ostrzyć pazurki – zbliża się Overlord.

Nie bez kozery przywołałem Fable, bo podobnie jak produkcja Petera Molyneux i spółki, nowe dzieło Triumph Studios utrzymane jest w duchu **action RPG**. Nasz (anty)bohater, czarny i zepsuty jak polska polityka, wyruszy pod twoją wodzą z Czarnej Wieży, by za pomocą perswazji typu rabunek, gwałt i defenestracja przywrócić należny sobie szacunek i pokazać, gdzie rozpasani knechci władający krainą mogą sobie wsadzić co bądź. Że to dużo roboty jak na jednego chłopa? Ha! Tu tkwi clou całej zabawy. Mroczny protagonista nie stanie bowiem do (roz)boju sam.

– *Jak tam stan naszej armii, Igorze?*
– *... dwa...ech...dzieściadwanaście...*
– *Zapomnij, że pytałem. Żebyś ty zamiast trzech półdupków miał chociaż połowę mózgu...*
– *...*
– *Zamknij się, Igor.*

Minions, diabliki, gremliny – jak je zwał, tak zwał. **Przypomnijcie sobie Wiggles, zamiast kilofów włóżcie im w łapy patelnie i pogrzebacze, a na głowy hełmy z dyni.** Dołóżcie małpią postawę, rozbiegany wzrok, przyciężkawą dykcję i ślepą lojalność, a będziecie mieli pewne pojęcie o tym, jakimi to pomocnikami będziecie dysponować w trakcie rozgrywki. No bo spójrzmy praktycznie – po co brudzić sobie ręce, jak jednym pstryknięciem można posłać cały pluton śmierdzących, koślawych przydupasów na wioskę, przysiąść na pagórku i z lubością obserwować, jak czerwony kur zjada kolejne strzechy? Albo (w przypadku przepełnienia w szeregach i przypływu błogosławionego sadyzmu) kazać któremuś skoczyć po piwo z trzeciego piętra, albo dorzucić kolegę do pieca.

Nie znaczy to bynajmniej, że Minions są kompletnymi idiotami. Te dwa na trzy pracujące zwoje mózgowe potrafią całkiem pomysłowo wykorzystać do tego, by na przykład pod koniec „zabawy" w osadzie przynieść wszelkie zrabowane dobra albo chociaż by w przypływie inwencji znaleźć nietypowe odzienie lub narzędzie mordu, na przykład w postaci przerdzewiałego durszlaka. Generalnie ponad to niewyobrażalne zło, które epatować będzie z ekranów podczas naszych podróży po „wyzwalanych" krainach, wybijać ma się przede wszystkim humor.

Humor czarny i skręcony, ale jak zarzekają się autorzy, w granicach przyzwoitości.

– *Igor, źle się czuję.*
– *To wspaniale, Panie.*
– *Igor, ty kretynie! Imbecylu ty! Łeb to ty masz chyba tylko po to, żeby ci z gęby śmierdziało!*
– *...ech... Panie?*
– *Nic, nic. Już mi lepiej.*

Graficznie Overlord będzie bajką. Gra powstaje równocześnie na Ikspudła 360 i pecety, i nie wypadałoby spodziewać się po autorach niczego mniej niż wyciśnięcia z GPU obu urządzeń wszystkiego, co się da. Stylistycznie nawiąże do przywołanego po raz kolejny Fable, ale o ile w przypadku tej ostatniej nacisk położony był bardziej na „baśniowość" świata niż humor, w Overlordzie, oprócz żywych kolorów, poświat, delikatnych cieni, super-hipermagicznych efektów etc. możemy się spodziewać przede wszystkim naprawdę odjechanych projektów postaci i animacji.

Ogólnie ten mroczno-śmieszny miks zapowiada się nader ciekawie. Rośnie nam spory konkurent dla sequela gry LionHead oraz bez wątpienia pozycja obowiązkowa dla wszystkich, którzy nie mają już gdzie upychać uratowanych księżniczek i tęsknią za małą dzierzbą w porze lunchu. |CDA|

- PRODUCENT: SIXTEEN TONS
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2007
- WWW.THESHOW.DE

ZABOBON | GUBERNATOR SHOW

ZAPOWIEDŹ KONKURSOWA

THE SHOW

Koniec XXI wieku. Kalifornia istnieje jako samodzielne totalitarne państwo rządzone przez Lou Baxtera, który aby uatrakcyjnić poddanym szarą egzystencję i wprowadzić nieco pikanterii, uznaje pałowanie nieprawomyślnych i ich egzekucje za zbyt mało finezyjne. Dlatego właśnie tworzy niezwykle oryginalne reality show, przy którym Big Brothery i inne Dwa Światy wymiękają.

Lou wykoncypował sobie (słusznie zresztą), że lud łaknie chleba i igrzysk. I dał mu to drugie. Na wyspie, oddalonej o rzut moherem od Kalifornii, toczyć się będzie walka między trzema drużynami: Team Ancient, Team Northland i – last but not least – Team Outlaws. A wszystko to transmitowane w TV ku uciesze gawiedzi.

Ale sielanka nie potrwa długo. USA nie godzi się na taki obrót spraw w Kalifornii. Powierza więc swojemu najlepszemu agentowi, Frankowi Harrisowi, samobójczą misję wkręcenia się w środowisko więźniów politycznych Baxtera, przejęcia dowództwa nad Team Outlaws oraz obalenia dyktatora. Frank jako prawdziwy patriota bez mrugnięcia powieką przyjmuje owo zadanie.

Z dotychczasowego opisu może wynikać, że The Show będzie czymś pokroju Bet on Soldier. Nic bardziej mylnego – gra studia Sixteen Tons, szerzej znanego z serii Emergency, to **taktyczny RTS**.

AZTEKOWIE TO MAJOWIE

Nazwy drużyn nie wzięły się z kosmosu – jednostki Ancient będą biegać po planszy wystrojone w kapiące złotem zbroje, stylem nawiązujące do azteckiej cywilizacji (producent przebąkuje raz o Aztekach, raz o Majach, choć to dwie insze inszości). A ponieważ publika kocha błyskotki, to najbardziej popularny team. Ich budowle zaś przypominać mają zikkuraty, a zajmowany obszar wzorowany będzie na dżungli. Team Northland na podobnych zasadach zaczerpnie inspiracje z nordyckiej mitologii. Grupę fanów stanowić będzie młodsza publika, a siedzibą stanie się mroczny las, zrujnowane świątynie oraz posągi zapomnianych bogów. Ostatni team, Outlaws, to więźniowie reżimu – tych nie lubi nikt. Budynki i jednostki mechaniczne tworzą jedynie z różnych odpadów. I żeby było sympatyczniej, ich lokacją macierzystą jest teren pustynny. Niestety w kampanii dane nam będzie pokierować tylko jedyną słuszną stroną.

TECHNIKALIA

Twórcy chwalą się możliwością walk na poziomie taktycznym z udziałem setek jednostek. Nie widziałem jednak ani jednego screena, który by taką liczbę potwierdzał – zwykle było to kilka oddziałów. W grze dostępnych będzie **15 rodzajów jednostek mechanicznych (spory nacisk ma być położony na mechy) oraz 21 odmian jednostek piechoty**. Nie za wiele, ale za to z możliwością rozbudowy i zdolnościami specjalnymi. Nasze oddziały na wzór Dawn of War mogą być wspomagane przez dowódców. Bitwom smaczku ma dodać **zaimplementowanie ragdolla**, obecne będą również efekty pogodowe, jak np. burza piaskowa.

Grafika prezentuje się ładnie, ale rewelacji nie ma. Jednostki wyglądają trochę rysunkowo i w takiej grze jest to całkiem słuszna koncepcja. Naturalnie będzie też multiplay i rokuje on pewne nadzieje ze względu na charakter gry. Z drugiej jednak strony, 10 map do rozgrywki w Necie nie imponuje, podobnie jak maksymalna liczba graczy – do 4 na planszy.

BEZ REWOLUCJI

Cóż, rewolucji na pewno nie będzie, od tego mamy Supreme Commandera. **Sukces tutaj w dużej mierze zależy od tego, czy twórcom uda się w rozgrywce przemycić specyficzny klimat telewizyjnego show.** Jeśli nie, będzie to tylko kolejna przeciętna strategia. Ale trzymajmy za nią kciuki. |CDA|

DOŁĄCZ DO NAS I WYBIERZ
TELEFON STACJONARNY W SIECI ERA!

- abonament już od 20 zł, a w nim aż 60 minut na rozmowy
- brak instalacji i okablowania oraz natychmiastowa aktywacja
- nowy numer stacjonarny lub możliwość przeniesienia dotychczasowego numeru
- obsługa Klienta, której jakość gwarantuje Era

Era. Jesteśmy w domu

era
MOŻESZ WIĘCEJ

www.era.pl • **Zadzwoń 0 801 202 602 lub 602 900 000.** Opłata zgodna z cennikiem operatora sieci, z której wykonywane jest połączenie.

- *Rewolucja wśród gier samochodowych*
- *Ponad 125 licencjonowanych modeli samochodów i motocykli – Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Ducati, Mercedes, Pagani Zonda*
- *1600 kilometrów fotorealistycznie odwzorowanych dróg znajdujących się na hawajskiej wyspie Oahu*
- *Rozbudowany tryb gry wieloosobowej dla tysięcy graczy*
- *Polska kinowa wersja językowa*

NOWY KRÓL SAMOCHODÓWEK!

PREMIERA GRY 15 MARCA!*

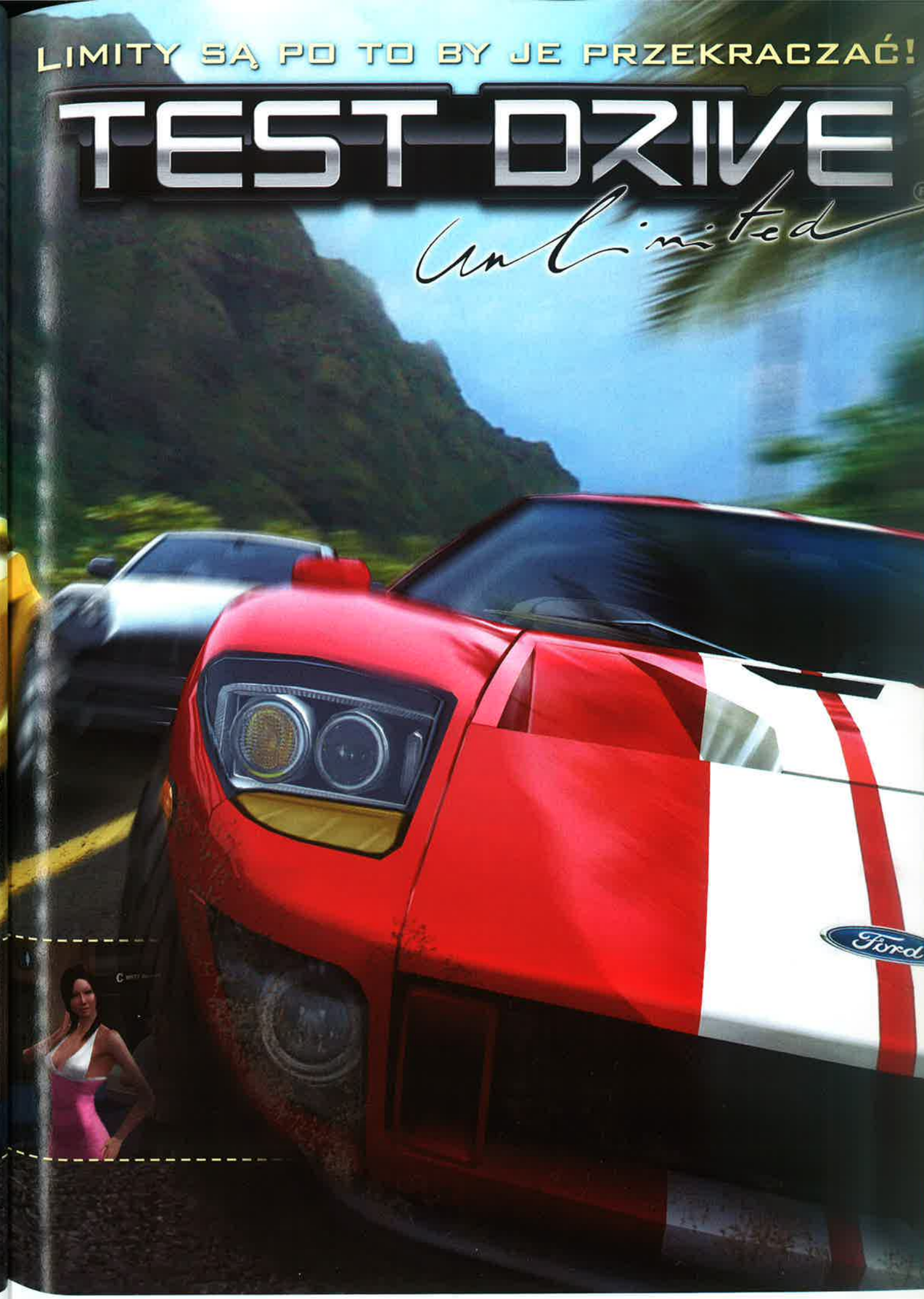
Test Drive® Unlimited ©2006 Atari Inc. Zaprojektowane i stworzone przez Eden Games SAS studio produkcyjne Atari Europe SASU. Wszystkie znaki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

LIMITY SĄ PO TO BY JE PRZEKRACZAĆ!

TEST DRIVE Unlimited



Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: REALITY PUMP
- DATA PREMIERY: 9 MAJA 2007
- WWW.2-WORLDS.COM

MICHAŁ „WEAVER" WEBER | DWA ŚWIATY Z TĄ GRĄ

Taki swojski Shaolin?

Fruwaj stąd, to nasze terytorium!

Niektórym może się to wydać dziwne, ale ilekroć na horyzoncie pojawia się nieźle rokujący projekt polskiej gry, budzą się we mnie mieszane uczucia.

Naturalnie nie mam uprzedzeń do Two Worlds. Sęk w tym, że rozwój rodzimej sceny developerskiej można zobrazować jako istną sinusoidę sukcesów i porażek. (I tych drugich jest więcej, to taka trochę porypana sinusoida.) Niemniej całkiem niedawno – być może jak niektórzy właśnie w tej chwili – zastanawiałem się, po której stronie owej krzywej wyląduje Two Worlds. Teraz już wiem, że po stronie sukcesów, kwalifikując się ponadto do elity tych największych. Śmiem nawet stwierdzić, że planowana na maj premiera Two Worlds może w znacznym stopniu przyćmić blask The Elder Scrolls: Oblivion! Zanim jednak mnie zbesztacie, wpakujecie do smoły i wytarzacie w piórach, przeczytajcie, proszę, poniższy tekst.

Dawno, dawno temu...

Ogólna koncepcja Two Worlds powstała w roku 2000, kiedy to nad grą pracowało jeszcze Metropolis Software (patrz: ramka). Teraz jednak, po upływie kilku lat, z idei całego projektu ostała się jego przynależność do **gatunkowej hybrydy określanej jako cRPG**. Jest to więc jeden z tych „growych nurtów", które otwierają przed graczem przeogromne możliwości prowadzenia rozgrywki – zwłaszcza że uniwersum TW osadzono w „średniowiecznym" świecie fantasy.

Historia się zaczyna...

Podłoże fabularne gry odsłania przed użytkownikiem historię świata Arborena, zajmującego niegdyś pierwsze miejsce na liście celów boga wojny Aziraala. Ciemięzca, nieznający definicji terminów takich jak „ból", „cierpienie" czy „śmierć", za wszelką cenę dążył do strącenia innych bogów, wytępienia kierowanych przez nich jednostek i rozsiania ziaren zła po całym świecie. Ale koniec końców trafiła kosa na kamień. Podczas jednej z wielkich bitew, toczonych właśnie o upragnioną władzę, Aziraal poniósł klęskę na miarę Saurona – był to także jego własny fizyczny upadek. Armie boga wojny, pozbawione jego wsparcia oraz pogrążone w chaosie, zostały przegnane przez nacje cywilizowane na bezkresne pustkowia znajdujące się na południu, w pobliżu Gorgamaaru.

Od tego czasu upłynęły tysiące lat, uformowała się linia równowagi między hordami a ludźmi, zaś bogowie postanowili wymazać Aziraala i jego dokonania z historii świata Arborena. Jedyne, co zostało po bogu wojny, to wzniesiony przed wiekami grobowiec, który po porażce Aziraala wszechmocni również zataili przed śmiertelnikami.

Wszystko toczyło się w miarę dobrze aż do momentu, kiedy grupka krasnoludów z górniczego miasteczka Tharbakin całkiem przypadkowo odkryła tajemniczy grobowiec. Wieść o nietypowym znalezisku obiegła świat w trybie natychmiastowym, nie wykluczając – rzecz jasna – nacji hord. Te natomiast nie potrzebowały wiele czasu, aby

Z czerwonymi nie gadam!

Dwa światy

Projekt Two Worlds, który istniał już w 2000 roku jako produkt Metropolis Software, miał zupełnie inny scenariusz niż ten, na którym opierało się Reality Pump. Zmiana developera oraz całej koncepcji gry – prócz jej przynależności do gatunku cRPG, nastąpiła z powodu bankructwa TopWare CD-Service AG.

skojarzyć fakt odkrycia monumentu z przepowiednią dotyczącą powrotu Aziraala. Hordy zaczęły przygotowywać się do świętej wojny, podczas gdy prawdziwą batalię miało rozpocząć coś znacznie potężniejszego niż oręż w rękach wojownika...

Na spotkanie przeznaczenia

Gra rozpoczyna się w momencie, w którym jej bohater – młody łowca nagród – przybywa do miasteczka Tharbakin w celu spotkania ze swoim przyszłym chlebodawcą. Dotarłszy na miejsce, młodzieniec całkiem przypadkowo (?) natrafia na tajemniczego mędrca, który prosi go, aby ten odnalazł artefakt nazywany Wiecznym Pielgrzymem. Jak wiadomo, na tym na pewno się nie skończy, a quest wcale nie wygląda tak prosto, jak się go początkowo widzi.

Two Worlds może w znacznym stopniu przyćmić blask The Elder Scrolls: Oblivion!

Jak podają autorzy, i o czym miałem się okazję przekonać na własnej skórze, główną siłą napędową Two Worlds faktycznie są trzy elementy. Pierwszy to **możliwość przeogromnej ingerencji we wszystko to, co dzieje się w świecie**, a przez to prowadzenie rozgrywki ograniczanej wyłącznie wyobraźnią gracza – niczym w prawdziwych grach fabularnych! Oto przykład.

Podróżujący przez krainy bohater napotyka chmarę orków, którzy oferują mu – bądź co bądź jako neutralnej jednostce – złote góry w zamian za pomoc w zdobyciu jednego z miast rasy ludzkiej, do której heros przecież należy. Załóżmy więc, że gracz się godzi i wyrusza do wskazanej osady, aby najpierw spoufalić się z jej mieszkańcami, a następnie którejś nocy po kryjomu otworzyć główną bramę gotowym do krwawej jatki hordom. Jednak co stoi na przeszkodzie, aby dać orkom do zrozumienia, że jest się po ich stronie, po czym donieść o całym planie ludziom i wraz z nimi nie tylko odeprzeć atak stworów, ale również wykosić ich w pień? No właśnie, nic. Wystarczy po prostu wpaść na taki pomysł!

Kolejnym przykładem jest to, że pod przykrywką możemy spokojnie wejść w konspiracyjny układ z innymi nacjami cywilizowanymi, aby zmusić hordy do wzięcia się za łby, tym samym odciągając od siebie ich uwagę i przeprowadzając atak na – ot, choćby dotychczas trudną do zdobycia – twierdzę. Podobne przykłady można mnożyć bez końca, ponieważ – podkreślam raz jeszcze – wszystko to, co spotyka gracza podczas zabawy, jest wynikiem jego wyobraźni, a także poprzednich jego decyzji oraz podjętych działań. I to zarówno w questach głównych, jak i tych pobocznych, których w sumie jest **ponad 150**, oraz losowych sytuacjach zastanych w czasie swobodnej wędrówki!

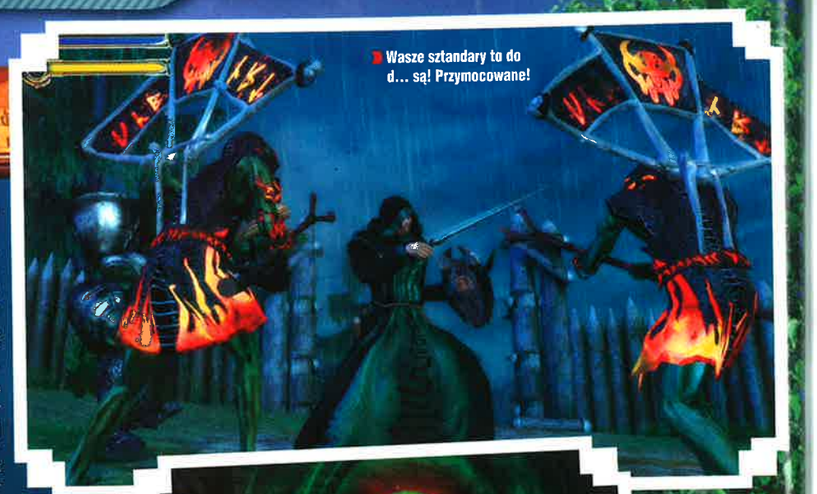
Duża rzecz!

Warto też wiedzieć, że sama tylko powierzchnia świata Arborena oferuje **ponad 20 mil kwadratowych całkowicie otwartych terenów** eksploracyjnych, podczas kiedy około 15 mil – również kwadratowych – poświęconych jest dla wojażerów ciekawych tego, co kryje się w mrocznych podziemiach. Łatwo się zatem domyślić, że świat zajmować będą więcej niż tylko dwie nacje. Dlatego też w trakcie zabawy nie raz i nie dwa przyjdzie wam spotkać np. krasnoludy zamieszkujące miasto Tharbakin czy choćby jaszczury kryjące się w leżącym u wybrzeży Ashos. Oczywiście prócz nich pojawią się także inne rasy... no ale nie będę zdradzać za dużo.

W drodze do doskonałości

Pozostałymi dwoma elementami, które już teraz przemawiają za sukcesem gry, są **bardzo szeroki system rozwoju postaci bohatera, a także emocjonujące, przepełnione dynamiką walki**. Nie chodzi tu jednak wyłącznie o zdobywanie kolejnych skilli, których jest aż 38 (!), ale również o łączenie ich z nadzwyczaj efektownymi czarami. Mało tego, owe czary możemy tworzyć sami, oczywiście jeśli pozwalają nam na to zdobyte środki oraz doświadczenie.

...Którędy do Persji?


Wasze sztandary to do d... są! Przymocowane!

Godnym uwagi aspektem systemu rozwoju bohatera jest to, że wraz z postępem w rozgrywce jest on postrzegany inaczej przez każdą z zamieszkujących świat Arboreana nacji. Co za tym idzie, jeśli nasza postać spoufali się z hordą, zdobędzie jej poparcie oraz szacunek, wówczas będzie miała możliwość zdobycia takich umiejętności, jakich nie nauczyłaby się trzymając np. z ludźmi. I vice versa.

Bardzo ciekawym pomysłem, jaki developerzy zaaplikowali do kodu gry, jest również **możliwość zmiany charakteru swojego herosa**. O czym tu myślę? Otóż w trakcie zabawy napotykamy „zmieniaczy kariery", którzy – choć za naprawdę wysoką cenę – oferują nam nie tyle możliwość poeksperymentowania z najrozmaitszymi cechami różnych nacji, co nawet cofnięcie wszystkich dotychczas podjętych decyzji, kroków oraz zdobytych umiejętności na rzecz nowego startu.

Innymi słowy, możemy – jeśli zajdzie taka potrzeba albo dopadnie nas zwyczajny kaprys – zmienić się ze złego madafaki w walczącego o dobro i pokój na świecie paladyna. Swoją drogą, chyba nie muszę mówić, że taka opcja może mieć mnóstwo innych zastosowań, podobnie jak opisane wcześniej spoufalanie się z hordami, prawda?

Jeśli natomiast ktoś zapyta o dodatki urozmaicające trzon gameplaya, te również się pojawią. **Gracz otrzymuje możliwość przemieszczania się na grzbietach koni, a nawet przerażających stworów z piekła rodem**. Ba, w trakcie wyprawy wierzchem możliwe jest stoczenie pojedynku z napotkanym wrogiem, który również podróżuje nie o własnych nogach! Oprócz tego będziemy mogli zastawiać na przeciwników zasadzki, jak np. zakamuflowane między korzeniami drzew sidła itd.

Co jeszcze?

Otwarty teren eksploracyjny jest przeogromny. I nie dość, że pod względem objętości wygrywa z tym, jaki mieliśmy okazję podziwiać np. w Just Cause, to w dodatku wizualnie prezentuje się znacznie lepiej. Wszystko to natomiast umożliwia przygotowany specjalnie na potrzeby Two Worlds silnik, który wykorzystuje najnowsze nowinki technologiczne, jak chociażby Pixel Shader 3.0, HDR Rendering oraz realistyczne cienie. Jeśli zaś wziąć pod uwagę fakt, że w Dwóch Światach znajduje się aż osiem rodzajów scenerii, a w tym np. lasy, bagna, pustynie i pokryte śniegiem góry, możecie sobie wyobrazić, jak tłusto prezentował się będzie cały świat. Oczywiście biorąc pod uwagę wykorzystanie wspomnianych wyżej technologii. Oprócz tego będziemy mogli podziwiać wspaniałe efekty **silnika fizycznego**...

Do diabła, zamawiałem dostawę portek, a nie portala!

Upgrade required?

Na zakończenie dodam, że będzie i opcja multiplayer... z mechaniką i możliwościami gier MMORPG! Niestety by móc doświadczyć wszystkich tych bajerów, **potrzeba będzie naprawdę mocnego sprzętu**. Producenci mówią tu o **procesorze dwurdzeniowym, 1 gigabajcie RAM-u, karcie graficznej z 256 MB, dodatkowo obsługującej technologię Pixel Shader 3.0, jak chociażby GeForce 7950GX2**. (A teraz przerwa na parę minut bicia czołem w blat biurek albo wybuchy histerczynego śmiechu...)

Ciśnienie pecetowców nieco opadło? I bardzo dobrze, ponieważ **9 maja, na kiedy to planowana jest premiera** Two Worlds, podskoczy ono ponownie – i to wysoko, jak nigdy dotąd. Tylko te wymagania... **CDA**

W pigułce

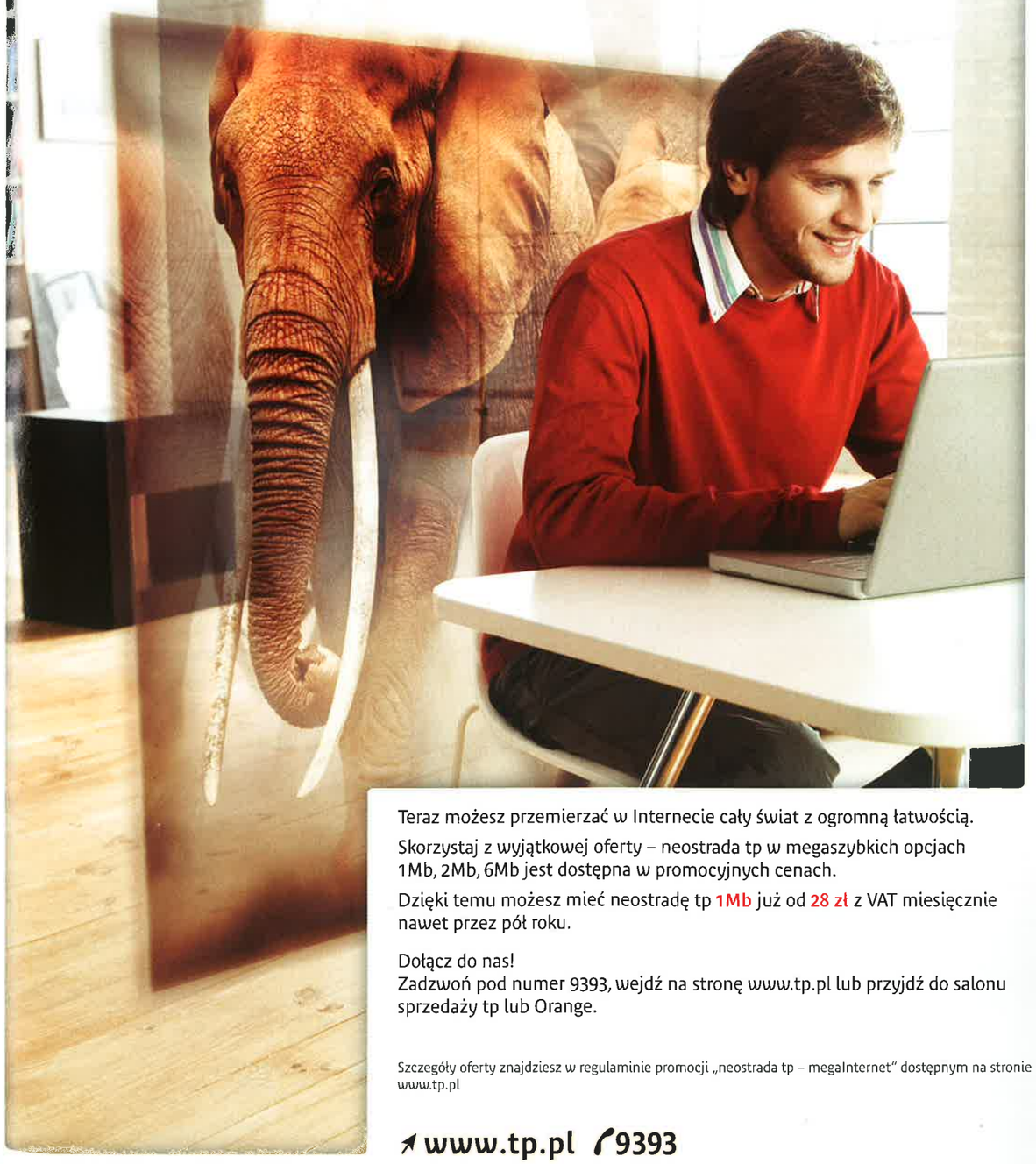
Oto krótkie zestawienie tego, czego można oczekiwać po Two Worlds:
– ponad 20 mil kwadratowych terenów eksploracyjnych na powierzchni świata oraz 15 mil w jego podziemiach
– 6 wielkich miast, zamieszkiwanych przez najrozmaitsze nacje „dobra" i „zła", 10 mniejszych wiosek oraz wiele innych lokacji
– 8 rodzajów scenerii, w tym lasy, bagna, wybrzeża, pustynie oraz pokryte śniegiem góry
– 3 rodzaje podziemnych lokacji (jaskinie, kopalnie oraz lochy)
– ponad 200 niezależnych postaci
– około 150 najrozmaitszych questów do wykonania

Przez takich wandali Stonehage wygląda dziś, jak wygląda...

tp

Twój świat
w megaInternecie

neostrada tp 1 Mb
od 28 zł z VAT miesięcznie



Teraz możesz przemierzać w Internecie cały świat z ogromną łatwością.

Skorzystaj z wyjątkowej oferty – neostrada tp w megaszybkich opcjach 1Mb, 2Mb, 6Mb jest dostępna w promocyjnych cenach.

Dzięki temu możesz mieć neostradę tp 1Mb już od 28 zł z VAT miesięcznie nawet przez pół roku.

Dołącz do nas!
Zadzwoń pod numer 9393, wejdź na stronę www.tp.pl lub przyjdź do salonu sprzedaży tp lub Orange.

Szczegóły oferty znajdziesz w regulaminie promocji „neostrada tp – megaInternet" dostępnym na stronie www.tp.pl

www.tp.pl 9393

Twój świat. Cały świat.

- PRODUCENT: MIDWAY GAMES
- DATA PREMIERY: LATO 2007
- WWW.MIDWAY.COM

EUGENIUSZ SIEKIERA | TŁUCZ UFOKA – AGAIN...

Mówiłeś, że chciałbyś pograć w Wormsy? To masz!

BLACKSITE AREA 51

Znudziły was wojenne FPS-y, realistyczne symulatory żołnierza lub sieciowe strzelanki? A może by tak małe randez-vous z krwiożerczymi przedstawicielami obcej rasy? Że co? Że to już było? Nie szkodzi. Takiej gry o ufokach jeszcze nie widzieliście. A już z pewnością nie na PC.

Spotkanie oko w oko z kosmitami to temat rzeka, bez względu na to, czy mowa o filmie, literaturze czy grach komputerowych. I choć wydaje się już mocno wyeksploatowany, działa na naszą wyobraźnię wystarczająco mocno, by kolejne studia developerskie powielały znany od lat schemat. Nie wiem, czy zauważyliście, ale niemal zawsze ufoki mają w takich spotkaniach destrukcyjne zapędy, robią za tych złych, podłych i krwiożerczych, my zaś jesteśmy stroną zacofaną technicznie i obowiązkowo słabszą fizycznie.

To nie sequel!

Warto od razu zaznaczyć, że najnowszy projekt chłopaków z Midway nie jest bezpośrednią kontynuacją wydanej 2 lata temu Strefy 51. Co prawda, tematyka (ba, sam tytuł nawet!) wskazuje, że mamy do czynienia z sequelem, jednak BlackSite opowiadać ma o zupełnie nowych zdarzeniach, a i filozofia rozgrywki (o tym za chwilę) uległa daleko idącym przeobrażeniom.

Na tapetę znów powraca tajemnicza Strefa 51, a co za tym idzie – wielkie sekrety, bluźniercze eksperymenty na Obcych i ludziach oraz stojący za wszystkim rząd, który od lat ukrywa prawdę przed światem. W BlackSite zawitamy m.in. do miasteczka sąsiadującego z tą najpilniej strzeżoną bazą wojskową w Stanach Zjednoczonych. Leżąca w stanie Nevada miejscowość Rachel to typowa zapadła dziura na krańcach cywilizacji. Senność mieściny i spokój mieszkańców przerwały tajemnicze kreatury, które poczęły radośnie wyrzynać wszystkich tubylców. Tu właśnie my wkraczamy do akcji. Cele są jasne i klarowne – ewakuować ocalałych i zetrzeć z powierzchni ziemi obce ścierwo.

W pojedynkę nic nie zdziałasz

Jak pamiętamy, Area 51 była w gruncie rzeczy bezmyślnym mordowaniem wszystkiego, co zielone i na drzewo nie ucieka, zaś etapy, w których pojawiali się walczący u naszego boku żołnierze, należały do rzadkości. A i wtedy nie mieliśmy w gruncie rzeczy żadnego wpływu na ich zachowanie, wszystko bowiem opierało się na skryptach, nie wyłączając nawet śmierci kompanów.

Misja 18 – upolować UFO-ka porywającego antyfanów szukających CDA po śmietnikach.

Wstąp do armii, wspaniałe podróże czekają!

Tym razem punkt ciężkości przesunięto w stronę walki drużynowej skropionej elementami taktyki. Zgodnie z przyświecającą twórcom ideą „w kupie siła", jedynie w grupie będziemy mogli cokolwiek zdziałać. Obok celności i refleksu, kluczową sprawą będzie więc również odgrywać sprawne zarządzanie oddanym pod nasze rozkazy niewielkim zespołem. Do tego zaś posłuży nam wygodny i przejrzysty interfejs. Nie znaczy to, rzecz jasna, że otrzymamy Rainbow Six w klimatach rodem z Archiwum X. Taktyka taktyką, jednak gwoździem programu nadal pozostaje ostra, bezpardonowa i przede wszystkim efektowna walka z wrogiem.

Co ciekawe, o sukcesie bądź porażce zdecyduje nie tylko wydawanie odpowiednich rozkazów na polu walki, ale i dbanie o zespół w chwilach względnego spokoju. Nie należy wszak zapominać, że nasi podkomendni to ludzie z krwi i kości, mający swoje potrzeby, reagujący na to, co dzieje się wokół, odczuwający zmęczenie, strach itd. Im wyższe będzie morale drużyny, tym ta sprawniej poradzi sobie na placu boju. Jeśli zaś my okażemy się kiepskim dowódcą, wtedy i ekipa daleko nie zajdzie.

Kogo i czym

Przy przemieszczaniu się z miejsca na miejsce, oprócz własnych nóg, z pomocą przyjdzie nam również **szereg pojazdów**, zarówno cywilnych (nie wiadomo, czy będziemy mogli usiąść za sterami każdego napotkanego po drodze samochodu, ale nie wykluczałbym tego), jak i maszyn wojskowych (w tym HMMWV).

Jeśli zaś o strzelaniu mowa, na wzór H-L oprócz klasycznych, dobrze znanych z innych gier akcji pukawek wpadnie w nasze łapska również broń obcej cywilizacji. Ja tam zawsze preferowałem „ziemskie" gnaty, ale jak zwykle w takich przypadkach bywa, wszystko w rękach (a raczej wyobraźni) twórców. A o nią martwić się nie powinniśmy, przynajmniej jeśli idzie o wygląd wrogich nam pokrak. Prezentują się nie tylko znacznie lepiej od tych, które gorąco przywitaliśmy w Area 51, ale też groźniej. Widać wyraźnie, że klimat BlackSite będzie znacznie cięższy i poważniejszy.

Lepiej to już chyba tylko Crysis wygląda.

Dla porządku dodam, że postrzelać będzie można również po Sieci. Oprócz klasycznych i dobrze wszystkim znanych DM, TDM czy CTF, szczególnie smakowicie zapowiada się tryb sieciowej kooperacji. Nie zabraknie również trybów przygotowanych z myślą o potyczkach zespołowych (jak np. wielce obiecujące Oblężenie).

Fizyka, grafika i inne bajery

Trzeba również wspomnieć o **szalenie rozbudowanej interakcji z otoczeniem**. Większość elementów świata gry nie będzie trwale przymocowana do podłogi i nawet cięższe obiekty, jak na przykład zaparkowane samochody, podlegać będą prawom fizyki. Możemy być pewni, że każda większa eksplozja wpłynie na wygląd otoczenia.

Midway szykuje tego hiciora zarówno na PC, jak i konsole nowej generacji. BlackSite: Area 51 **napędzany jest przez Unreal Engine 3** (a więc silnik, którego potencjał możemy podziwiać na X360 w megahicie ostatnich miesięcy, czyli Gears of War) i już na obecnym etapie prac prezentuje się po prostu zabójczo. Nie chciałbym popaść w przesadyzm, ale **lepiej to już chyba tylko Crysis wygląda**.

Wszystkie przesłanki każą wierzyć, że BlackSite: Area 51 będzie spektakularnym widowiskiem. **Premiera ponoć w okolicach lata.** Prawdę powiedziawszy, mocno wątpliwy ten termin, ale bądźmy dobrej myśli. |CDA|

Konkurs SMS

JADE EMPIRE

10 małych, wygodnych myszek optycznych BenQ M310+ o wysokiej rozdzielczości 800 dpi

15 wspaniałych gier Action-RPG pt. Jade Empire

Aby wygrać jedną z nagród wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Jade Empire to nowa gra Action-RPG twórców:

A. Baldur's Gate i Neverwinter Nights
B. Pacmana
C. Space Invaders

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.JE.X. gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1.22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 20 marca 2007 r.

Sponsorzy nagród:

BenQ CDPROJEKT grem.pl

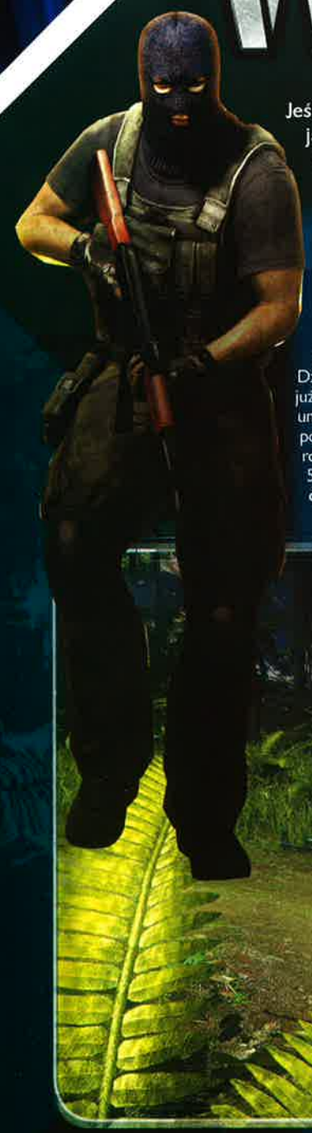
Z WIZYTĄ W TECHLANDZIE

Zwykle tego typu teksty zaczynamy od krótkiej opowieści, jak to przemierzyliśmy góry i oceany, by zagrać w najnowsze gry, np. na wieży Eiffela. Tym razem opowieść jest bardziej nietypowa.

Otóż pewnego pięknego dnia zarzuciłem plecak i niespiesznym krokiem wyszedłem z redakcji. Po siedmiu minutach (ach, te światła...) byłem już na miejscu – w siedzibie jednego z największych polskich producentów oprogramowania. Techland, który do tej pory zasłynął przede wszystkim z takich tytułów, jak Chrome, Xpand Rally czy Call of Juarez, ma siedzibę jakieś **300 metrów w linii prostej od redakcji CDA**, czyli znajduje się w sercu Wrocławia.

Aktualnie prace w firmie koncentrują się na kilku tytułach, wszystkie bazują na silniku Chrome. Na szczęście producent nie zdecydował się tym razem przeskoczyć na nowy gatunek, wykorzystując ten jakże elastyczny silnik (skoro może na nim działać tak FPS, jak i ścigałka...) do prac nad strategią i fliperem. Wrocławscy programiści znów wzięli się za to, co im wychodzi najlepiej: shootery.

WARHOUND



Jeśli kusiło cię kiedyś wstąpienie do Legii Cudzoziemskiej, a wojaczka to wg ciebie najlepszy sposób na życie, lepiej nie graj w Warhounda. Mógłbyś się utwierdzić w przekonaniu, że miałeś rację.

- PRODUCENT: TECHLAND
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2007
- INTERNET: WWW.WARHOUNDGAME.COM

W przeciwieństwie do większości światowych producentów oprogramowania, **ekipa Techlandu nie boi się dać dziennikarzom sposobności do zagrania w najnowsze, ale jeszcze niedokończone tytuły.** Dzięki tej przyjaznej polityce miałem już sposobność zobaczyć, jak Warhound wygląda w akcji. Co prawda, zapowiadana na ostatni kwartał tego roku gra jest póki co gotowa w jakichś 50%, ale już teraz widać, że **potencjał ma naprawdę niemały.**

Co dwie lufy, to nie jedna – jak pokpiwają czołgiści.

Murzyn w buszu? Niemożliwe!

Dlaczego, z kim i gdzie?

Z realiów Dzikiego Zachodu (vide Call of Juarez, więcej o nim w ramce) przenosimy się tym razem w czasy współczesne. Osoba, w której buty wskoczymy, to najemnik – niezwiązany z żadnym krajem, całkiem wyzuty z genetycznego patriotyzmu. Jedynym powodem, dla którego angażuje się w największe konflikty świata, są pieniądze. Na koszt różnych zleceniodawców zwiedzi całą masę krajów i stref klimatycznych. Towarzyszyć będziemy mu na pustyniach, w tropikach, a także w rejonach bardziej mroźnych. Poza konfliktami na Bliskim Wschodzie, na Bałkanach i w Afryce część misji dziać się będzie również na terytorium Europy – jak choćby zwalczanie IRA w Irlandii.

Jak?

Zanim jednak weźmiesz udział w jakimkolwiek zadaniu, wcześniej **musisz zastanowić się nieco nad sposobem, w jaki będziesz rozwijać swojego bohatera.** System oparty jest na licencjach, których są trzy: ekspert broni, mechanik oraz alpinista, podzielone na pięć poziomów. Po rozpoczęciu gry masz trzy

NAJCHĘTNIEJ KUPOWANE GRY KOMPUTEROWE W POLSCE!

Kolekcja Klasyki - WYDARZENIE ROKU według portalu Wirtualna Polska.

NOWOŚĆ NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ W MARCU 3 NOWE KULTOWE GRY!

GT LEGENDS

ANNO 1503 ZŁOTA EDYCJA:
ANNO 1503 „NOWY ŚWIAT"
DODATEK „SKARBY, POTWORY, PIRACI"

HITMAN TRYLOGIA:
HITMAN: KRYPTONIM 47
HITMAN: CICHY ZABÓJCA
HITMAN: KONTRAKTY

Sprawdź wszystkie tytuły na www.kolekcjaklasyki.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA
POLSKA WERSJA PL

PORADNIK DO GRY GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 24,90 PLN

Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Popatrz, a w „Matriksie" kule były jakieś takie wolniejsze...

Zaiste imponująca roślinność. Nawet pory są świetnie odwzorowane!

Żarcik czołgistów: – Puk-puk... – Kto tam? – Pocisk kal. 120 mm.

30 sekund Microsoftu

Jeśli narzekałeś na monopolistyczną pozycję firmy Billa Gatesa, może czas nieco złagodzić swoje poglądy. To właśnie dzięki jej polityce wszystkie gry działające na X360 (a często i na Vście) mają ograniczenie – żadne ładowanie nie może trwać dłużej niż 30 sekund. Do tego dostosować muszą się wszyscy producenci gier, którzy planują wydać tytuły na tej platformie. A co, jeśli zmieszczenie się jest niemożliwe? Jest furtka: trzeba zapewnić graczowi podczas ładowania dodatkową rozrywkę w formie minigierki. Wreszcie ktoś o nas dba...

punkty do swobodnego rozdysponowania między te umiejętności. Od tego, co potrafisz, uzależniona jest możliwość rozpoczęcia większości etapów. Część z nich wymagać będzie od ciebie zdolności kierowania czołgiem (np. czwarty poziom mechaniki), inne wspinaczki po stromych i wysokich urwiskach (alpinistyka), jeszcze inne obsługi ciężkiej broni. Choć zadania zwykle mogą być ukończone na kilka sposobów, nie będzie jednak możliwości, by rozwijać tylko jedną umiejętność, w końcu ważne dla fabuły zadania będą zmuszały do rozwoju.

A tu punkt, który...

Ten odbywać się będzie w dość ciekawy sposób – nie jest to zwyczajne przydzielanie gwiazdek do umiejętności. Każdy punkt rozwoju wymagać będzie uczestniczenia w treningu i wykonania zadania właściwego dla danej charakterystyki (czyli np. wspięcie się za pomocą wyciągarki na pionową ścianę). Treningi nie będą jednak darmowe – jak i zresztą wszystko inne w grze (no, gratis można dostać co najwyżej trochę ołowiu, jednak w formie, w jakiej dociera on do gracza, nie nadaje się raczej do recyclingu). **Przed misją możesz kupić wszystko, co będzie potrzebne** – od broni, poprzez kamizelki kuloodporne aż po informacje szczegółowe, mówiące np. o najkrótszej drodze do celu czy zdradzające wiadomości o obstawie człowieka, którego przyjdzie ci ukatrupić.

Cel: pal (ziele)

W ten sposób przechodzimy do innego ważnego elementu – celów misji. Ogólnie **zadań ma być co najmniej 30**, z czego na przejście każdego z nich potrzebne będzie co najmniej 20 minut. **Warhound nie będzie liniowy** – sam wybierzesz, gdzie chcesz się aktualnie przenieść i jakie (oraz dla kogo, co również ma spore znaczenie) zlecenie będziesz wykonywać. Odbywać się to będzie za pomocą mapy świata, na której zaznaczone są punkty zapalne. Co ciekawe, **zadania nie będą czekać, aż wykonasz je wszystkie po kolei**. Jeśli wybierzesz jedno, musisz się liczyć z tym, że inne zostanie podjęte przez innego najemnika. Część z misji będzie można jednak wykonać więcej niż raz – co jest o tyle ważne, że w przypadku niektórych zadań konieczne będzie wcześniejsze dokonanie dużych zakupów. Jeśli więc nie możesz wyposażyć się w wyrzutnię rakiet albo dżipa, będziesz mógł dorobić się jeszcze raz na tym, co już wcześniej wykonałeś.

Bez obaw jednak, powtarzanie misji w Warhoundzie nie oznacza od razu konieczności chodzenia po znanych ścieżkach i zabijania wrogów chowających się za tymi samymi krzakami. Techland zastosował tu patent prosty, ale znacznie wpływający na rozgrywkę. **Część lokacji będzie generowana automatycznie w chwili ładowania etapu**. Tak też na przykład nie licz, że obozowisko przeciwników, które dopiero co znajdowało się za rzeczką, teraz też tam będzie.

Brak ograniczenia w postaci ciągłego wątku fabularnego pozwolił autorom na popuszczenie nieco wodzy wyobraźni. Misje będą jak najbardziej zróżnicowane. I choć właściwie wszystkie wymagają od gracza pociągania za spust, nie powinieneś czuć się znudzony. Póki co producent przygotował tylko dwa zlecenia, ale w planach są zadania polegające na dostaniu się do obozu i wykradzeniu cennych materiałów, wysadzeniu czegoś w powietrze, spaleniu pola narkotyków itp. W planach jest również nawet zadanie, w którym trzeba będzie bronić... słoni.

Najemnik najemnikowi wilkiem

Zasadniczo zadania dzielić się będą na kilka rodzajów (odpowiednio zaznaczonych na

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ NADCHODZI!

MYŚLĘ, WIĘC JESTEM
KARTEZJUSZ

Poznaj strategiczną grę wszech czasów:

- początek zmagań w wybranym przez gracza momencie historycznym z lat 1453-1789,
- rozgrywka z otwartym zakończeniem pod pełną kontrolą gracza,
- tysiące wodzów, monarchów, jednostek i krajów,
- różnorakie tryby rozgrywki wieloosobowej

i wiele więcej!

„Pozycja absolutnie obowiązkowa dla każdego gracza! Fani strategii upadną w nią po uszy, wszyscy inni zostaną w nią wciągnięci w całości. Polecamy!"

Patronat medialny: WP.PL

ZAMÓW JUŻ TERAZ WERSJĘ KOLEKCJONERSKĄ:

- ekskluzywne, rozkładane pudełko,
- polska/angielska (do wyboru) wersja gry,
- polska/angielska (do wyboru), drukowana instrukcja,
- oficjalna ścieżka dźwiękowa z gry,
- kolorowy, drukowany poradnik,
- plakat oraz mapa do gry,
- zestaw naklejek,
- dostęp do ekskluzywnych materiałów.

Tylko WWW.SKLEP.CENEGA.PL

JUŻ W SPRZEDAŻY!

12+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

Grę poleca magazyn historyczny MÓWIĄ WIEKI

www.eufi.org
www.europauniversalis3.com

129.90 PLN

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

paradox INTERACTIVE

© Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a tradernark of Paradox Interactive.

Nie p&#$! Wyjechałeś z podprządkowanej! To twoja wina!

mapie świata, tak że będzie wiadomo od razu, z czym gracz ma do czynienia), powiązanych z rankingiem najemników. Im więcej misji danego rodzaju będziesz wykonywać, tym wyżej będziesz widniał w statystykach (jest ich pięć: człowiek demolka, zabójca, strażnik, przewodnik i oswobodziciel), do tego dochodzi jeszcze globalny ranking psów wojny pokazujący, jak wysoko stoisz w hierarchii.

Ta jest zresztą dość istotna, zaś konkurencja nie została dodana tylko jako miły i nic niewnoszący bajer. Każdy z najemników ma swój rewir, na którym szczególnie lubi działać. Im częściej będziesz więc wchodził na czyjeś podwórko, tym większe jest ryzyko, że go zezłościsz tak, że postanowi on dokonać samozatrudnienia i będzie cię chciał wykończyć. Co ciekawe, nawet profesjonalny, zimnokrwisty najemnik, czyli ty, ma swój dom, który może być zaatakowany. Nieraz podczas gry dojdzie więc do sytuacji, w której będziesz musiał się bronić przed zabójcami na własnym terenie.

Bryknij ku... Kup brykę!

W takich sytuacjach nie ma jednak co liczyć na to, że oponenci pozwolą głównemu bohaterowi na spokojne przygotowanie się do walki i wizytę w sklepie z narzędziami (mordu). Walczyć musisz więc z tym, co zostało ci po poprzednich misjach. Warto zresztą kolekcjonować jak najwięcej gadżetów, gdyż później można je sprzedać, jeśli nie są potrzebne. Zawsze stanowi to dodatkowy zastrzyk finansowy, jeśli gaża za pomyślne zakończenie misji okazała się niewystarczająca.

Wcześniej wspominałem coś o czołgu czy dżipie – warto temat poszerzyć, gdyż nie pojawiają się one w Warhoundzie tylko dla ozdoby. W zasadzie wszystkimi widocznymi na planszach będzie można się przemieszczać – oczywiście siedząc za sterami. Będą tu więc **samochody, quady, dżipy i czołgi**. Nie wiadomo na razie, czy zaimplementowany zostanie helikopter lub jakieś łodzie. Autorzy nie wykluczają takiej możliwości, ale nie zamierzają wrzucać ich na siłę – pojawią się więc wtedy, gdy będą wymagane przez fabułę.

Od Crysisa do kryzysu

Oprócz możliwości kierowania pojazdami gracz może też przejąć kontrolę nad stacjonarnymi działkami, zaś **całe otoczenie ma być w bardzo dużym stopniu interaktywne**. Na pewno część budynków będzie mogła zostać zniszczona. Trwają też testy mające pokazać, czy pozwolić graczom na dezintegrację roślinności. Póki co wszelkie palmy i paprocie ruszają się po strzeleniu w nie (prawie jak w Crysisie!), ale nie wiadomo, czy jeśliby dało się je wszystkie całkiem rozwalić, nie wpłynęłoby to znacząco na prędkość działania gry.

No właśnie – wszyscy, którzy grali w Call of Juarez, wiedzą, że Chrome Engine 4 ma jedną wadę: podczas ładowania etapu można sobie zrobić obiad, zjeść go i wybrać się na spacer. W związku z tym mam niestety złą wiadomość – póki co Warhound ma tę samą wadę. Jest jednak światełko w tunelu, choć z niego ucieszą się tylko ci, którzy planują zainstalować u siebie Windows Vistę.

Vista, wio!

O ile póki co gra działa na czwartej wersji silnika Techlandu (obsługującej DirectX 9), w finalnej ma również działać na DirectX10 (ergo: na silniku Chrome Engine 5). I właśnie na tej platformie będzie się on prezentował najlepiej, zaś czasy ładowania na pewno nie przekroczą 30 sekund. (Skąd ta pewność? Ma to związek z tym, że Warhound wyjdzie też na X360. Więcej przeczytasz w ramce.) Jeśli zdecydujesz się grać pod Windows XP będziesz musiał być bardzo głodny – bo kto wie, czy nie będziesz robił sobie co pół godziny nowego obiadu...

Żarty żartami, ale Warhound jest pozycją, na którą bez wątpienia warto czekać choćby po to, by podziwiać efekt pracy techlandowych grafików. Już w wersji, w którą dane mi było grać (korzystającej z DirectX9), tytuł wyglądał wręcz olśniewająco. **Może i Crysis prezentuje się „nieco" lepiej, ale i przy nim polscy twórcy wcale nie muszą wpadać w jakieś straszliwe kompleksy**. Polecam zwłaszcza przyjrzenie się temu, jak wyglądają postacie. Tak dopracowanych i szczegółowych tekstur nie widziałem jeszcze chyba nigdzie – na twarzach wrogów można wręcz zobaczyć każdy por w skórze!

Na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość. **W grze nie zabraknie multiplayera**, w którym na jednej planszy zmierzy się maksymalnie 32 graczy, zaś w ogólnych zamierzeniach zabawa będzie przypominała nieco Battlefielda 2.

Początkowo Warhound był planowany na wrzesień, ale już dziś można powiedzieć, że na pewno premiera się nieco obsunie – najpewniej o 2-3 miesiące. Tak czy inaczej **będzie w co pograć podczas ferii świątecznych w 2007 roku...** |CDA|

Czołgiści – poza ciężkim poczuciem humoru – mają też kompleksy.

„Terrance & Philip: Asses on Fire 2".

Mapa w kilka minut

Techland się odgraża, że dołączy do gry edytor leveli, z którego obsługą poradzi sobie każdy, kto opanował technikę „przeciągnij i upuść". Za pomocą trywialnie prostego interfejsu każdy będzie mógł zrobić własną profesjonalną lokację w dosłownie kilka minut. Uwierzymy, jak ujrzymy.

MOBILE VERSION
gameloft.com
TYLKO 10,98 ZŁ Z VAT
ZAGRAJ RÓWNIEŻ NA SWOIM TELEFONIE!
WYŚLIJ VEGAS NA DARMOWY NUMER 8089 (*)
* Gra dostępna tylko dla klientów sieci Era, Tak Tak oraz Heyah. Opłata za połączenie z wap według cennika. Więcej gier na www.eraomnix.pl
era MOŻESZ WIĘCEJ

PATRONAT MEDIALNY
WP.PL

SZYKUJE SIĘ GORĄCA NOC

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

JUŻ WKRÓTCE

WWW.RAINBOWSIXGAME.COM

16+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
PC DVD ROM
XBOX 360
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
99,90 PLN
CENEGA
UBISOFT

* Dołączy wersji na platformę PC.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Like Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. "PS", "PlayStation" "6" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and/or other countries.

CHROME 2

- PRODUCENT: TECHLAND
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- DATA WYDANIA: 2008
- WWW.TECHLAND.PL

Chrome był pierwszym tytułem Techlandu, który osiągnął sukces za granicą. Oczywiście nie na miarę największych FPS-ów, ale sprzedał się w wystarczającej liczbie egzemplarzy, by zarobić na kilka kolejnych gier studia.

Wrocławiacy nie mogli więc porzucić swojego magnum opus. Co więcej, do prac nad Chrome'em 2 podchodzą niezwykle poważnie. I zarazem niespiesznie – nie można powiedzieć, że nad tytułem prace idą pełną parą. **Premiera jest póki co zapowiedziana na rok 2008, zaś sama gra jak na razie jest przede wszystkim w fazie planowania i szkiców.**

Hard saj-faj

Już z nich wnioskować jednak można, że będziemy mieli do czynienia z tytułem niezwykłym. Tym razem, po przeszłości i teraźniejszości, Techland zabierze nas w podróż w przyszłość, zaś **cała gra będzie należała do gatunku hard science fiction**. Spośród inspiracji autorzy wymieniają między innymi „Modyfikowany węgiel" Richarda Morgana, w zasadzie całą twórczość Philipa K. Dicka, Ghost in the Shell, a także konsolową grę Shadow of the Colossus. Z tego, co zauważyłem do tej pory, **zapowiada się jedna z oryginalniejszych gier na PC!**

Techland obiecuje kombinezony kobiece. Martwię się jednak o ich seksapil...

Zacznijmy jednak od początku, czyli końca głównego bohatera. Nie inaczej – ginie on na polu bitwy, ale jego świadomość zostaje przejęta przez pewną korporację i wszczepiona w nowe ciało. To sprawia, że gracz ma pewien dług wdzięczności wobec firmy – jednej z kilku sił trzęsących światem. Samo uratowanie życia to jednak niewystarczający powód, by je poświęcić dla wybawiciela – gracz w miarę rozgrywki będzie musiał sam dokonać wyboru, po jakiej stronie się opowie.

Chcesz mieć piersi?

Nie ma co jednak jak na razie zagłębiać się w szczegóły natury społeczno-politycznej. Najważniejsze jest w Chrome'ie 2 to, z **jak wielką swobodą będzie miał do czynienia gracz**. Przede wszystkim nie będzie ograniczony do jednego tylko ciała czy właściwie powłoki, jak to określają chłopaki z Techlandu. Jest ich kilka rodzajów, do wyboru mamy lekką, średnią i ciężką, a także kobiecą. Dodatkowo można również samemu dobrać sobie twarz. To tyle, jeśli chodzi o estetykę – najbardziej istotne będą jednak parametry i możliwości dawane przez powłoki – a tych ma być bez liku. Jak przystało na science fiction, do wyboru będzie również wiele implantów oraz broni, które można będzie w odpowiednim miejscu kupić od NPC-ów.

Góry, lasy i kopalnie

Ze zdobyczy najnowszej techniki korzystać można na na gigantycznych planszach. O ile już w Warhoundzie robią duże wrażenie rozmiarami,

Drzewa i roślinność zawsze ładnie Techlandowi wychodziły.

Cyborgi są lepsze od ludzi. Łatwiej je odkleić z podeszwy.

Rykoszet! To dzięki chromowanym pośladkom!

Przybyliśmy w pokoju! Z misją stabilizacyjną.

w Chrome'ie 2 są już wielkości miast! Póki co planowane są trzy podstawowe tereny działań: skażone radioaktywnie, lokacje postnuklearne oraz... lasy. Tak: piękne, zielone lasy, z drzewkami i rwącymi strumyczkami. Będzie to na pewno miła odmiana po szarych i rdzawych lokacjach, a że Techlandowi akurat takie plenery wychodzą naprawdę dobrze (vide Call of Juarez), możemy być pewni, że widoki będą zapierały dech w piersiach.

Choć Techland najlepiej się czuje, gdy tworzy otwarte przestrzenie, Chrome 2 obfitować będzie również w lokacje zamknięte. Kopalnie, porty kosmiczne czy fabryki to tylko początek. W praktyce najlepsza zabawa będzie jednak na otwartych polach bitw, a to ze względu na główną atrakcję tego tytułu, którą specjalnie zostawiłem na deser.

Tak ogromnych jednostek w FPS-ach często nie oglądamy. Właściwie przychodzi mi na myśl jedynie Star Wars Battlefront, w którym można było stanąć obok AT-AT i zobaczyć, kto tak naprawdę liczy się na placu boju. O ile jednak tam był to tylko dodatek, w Chrome'ie 2 **pojedynki z takimi kolosami będą główną treścią gry**. Co więcej – niekiedy dostaniemy możliwość samodzielnego kierowania tymi gigantycznymi pająkami! Oczywiście nie przez cały czas (gra wówczas byłaby za łatwa), ale przez kilka minut będzie można poczuć prawdziwą potęgę, jaką daje wielkie jonowe działo.

Cień kolosa

Monstrualne maszyny kroczące nie pojawiły się tu jednak po to, by je dosiadać. Największą satysfakcję dostarczy zniszczenie tych olbrzymów. Jeśli nie jesteś Terminatorem, lepiej nie wdawać się w czołową wymianę ognia lub bawić się w „kto pierwszy stchórzy". Na każdego wroga jest jakiś sposób, wszyscy mają czułe punkty. Technik walki będzie cała masa. Możesz śladami Luke'a Skywalkera przyczepić się do podbrzusza i starać się zniszczyć wroga od środka, możesz uszkodzić mu jedną z nóg, przez co efektownie upadnie itd., itp. **Sam walczyłem już z jednym takim bossem i muszę przyznać, że dawno nie czułem takiej satysfakcji po pokonaniu drania.**

Jak przystało na grę Techlandu, gracz nie jest zmuszony do poruszania się o „własnych" nogach. **Pojazdów będzie wiele i bez wątpienia pokierujemy również latającymi.** Nawet jednak we własnym egzoszkielecie na polu bitwy można wiele dokonać, głównie za sprawą olbrzymiej liczby broni, którą dodatkowo jeszcze można modyfikować. Poza arsenałem standardowym i – rzec można – konwencjonalnym, do dyspozycji gracz dostanie także przeróżne energetyczne zabawki, których sam wygląd powinien już wzbudzić zazdrość u innych twórców FPS-ów.

Chrome 2 zapowiada się znakomicie, ale jest jeszcze w bardzo wczesnym stadium, toteż bez wątpienia wiele rzeczy się zmieni. Możecie być jednak pewni, że jak tylko coś z tą grą się ruszy i pojawią się o niej nowe informacje, przeczytacie o nich na łamach CDA. W końcu daleko z redakcji na przeszpiegi chodzić nie musimy... **[CDA]**

Call of Juarez

Choć wydaje się to wręcz nieprawdopodobne, Call of Juarez, gra osadzona na Dzikim Zachodzie, nie ukazała się jeszcze w Stanach! Jednym z powodów takiego stanu rzeczy jest polityka Ubisoftu, który prawdopodobnie planuje wydać ten tytuł jednocześnie na PC i X360. Nad tą drugą wersją pracuje teraz Techland – zanosi się na to, że będzie to nieco inna gra. Przede wszystkim zniknie to, co najbardziej irytowało w wersji PC: długie czasy ładowania (patrz ramka 30 sekund Microsoftu) oraz brak zbalansowania etapów. Te z Billym były zwyczajnie nudne, zostaną więc albo zmodyfikowane, albo wylecą całkowicie. Brawo, Techland – szkoda, że tę lepszą wersję gry dostaną jedynie posiadacze konsol...

„Miłośnicy strategii czasu rzeczywistego już ostrzą sobie zęby na War Front: Punkt zwrotny."
GRY OnLine www.gry-online.pl
ZMIEŃ BIEG HISTORII
WAR FRONT
PUNKT ZWROTNY
JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!
SPEED LINK
POWERED BY gamespy
MILES SOUND SYSTEM
10TACLE STUDIOS
DIGITAL REALITY
POLSKA WERSJA PL NAPISY
PC DVD ROM
99.90 PLN
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
War Front: Turning Point © 2007 10TACLE STUDIOS AG. Developed by Digital Reality, Ltd. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2007 by RAD Game Tools, Inc.

PRODUCENT: 1C
DYSTRYBUTOR: CENEGA
DATA PREMIER: 2007
WWW.1C.COM

Hut i ruski Nagan.

Anatolij Subbotin, PR z 1C, oprowadzał nas po Moskwie.

Tego nie widzi się co dzień – nasi w moskiewskim supersamie.

11 TON GIER DZIENNIE

Choć od Warszawy dzielą ją tylko 2 godziny lotu samolotem, Moskwa, podobnie jak i cała Rosja, wydaje się miejscem równie egzotycznym i odległym, co Indie czy Argentyna. I rzeczywiście – wiele rzeczy może tu zaskoczyć, także z naszej, growej działki.

Do Moskwy wybrałem się – wraz z kilkoma innymi przedstawicielami naszej prasy branżowej – za pośrednictwem firmy Cenega, która od kilkunastu miesięcy jest własnością rosyjskiego potentata 1C. Ten koncern to największy gracz na tamtejszym rynku gier (działa także w branży oprogramowania biznesowego), zajmuje się dystrybucją zachodnich i rosyjskich gier, a także produkcją własnych tytułów. Rocznie firma sprzedaje ponad 10 milionów (!!!) programów, a dziennie wysyła ze swoich hurtowni do należących do niej kilku tysięcy punktów sprzedaży 11 ton gier i innych aplikacji. To robi wrażenie...

Podobnie jak i sama Moskwa, potężna aglomeracja rozciągająca się na wiele kilometrów. Miasto jest tak wielkie, a przy tym tak zakorkowane, że przemieszczanie się po nim wymaga nie lada umiejętności i korzystania z rozwiązań u nas już zapomnianych – np. częstym widokiem są na moskiewskich ulicach piesi (co prawda, widziałem w tej roli tylko panie, ale to chyba nie o to chodzi...) łapiący stopa, liczący na podwózkę do miejsca zamieszkania. Inne ciekawostki ze stolicy Rosji **to ogromna liczba luksusowych samochodów**, mnóstwo kamer przemysłowych strzegących niemal każdego ważnego zakątka, instytucji czy pomieszczenia. Zaskoczyło mnie też to, że **moskwianie bez jakichkolwiek oporów spożywają alkohol na ulicy** – większość murków okupowana jest przez mniejsze lub większe grupki znajomych w różnym wieku pijących choćby piwo. Przy temperaturach rzędu minus piętnaście trzeba sobie jednak jakoś radzić...

Rynek gier w Rosji jest ogromny i zupełnie niepodobny do naszego. W kraju tym panuje niepohamowane piractwo, dotyczy to zarówno gier, jak i płyt z muzyką czy filmów DVD (tu sprawa wygląda najbardziej ciekawie – na płytach kupić można nawet tytuły, które nie miały jeszcze premiery kinowej!). W wielu sklepach znaleźć można piraty leżące obok oryginałów – co ciekawe, różnica w ich cenie jest niewielka, rzędu... 2-3 złotych. Jak wytłumaczył nam Anatolij Subbotin z 1C, pirackie gry kosztują około dwóch-dwóch i pół dolara i **ich niska cena w pewnym momencie doprowadziła do bankructwa niemal wszystkie firmy rosyjskie zajmujące się dystrybucją programów**. 1C jako jedna z pierwszych postanowiła zmienić model sprzedaży i zaczęła oferować swoje gry w cenie wyższej o ok. dolara, opakowanej podobnie, ale odrobinę lepiej – w plastikowe pudełko na CD zawinięte w papierową kopertę z okładką, w środku której mieści się jeszcze wydrukowana w zmniejszonym formacie instrukcja. Pomysł okazał się niezły i chwycił – choć zachodni producenci gier długo nie chcieli zgodzić się na takie rozwiązanie, przekonały ich dopiero wysokie nakłady. Dziś 1C sprzedaje w ten sposób po kilkaset tysięcy egzemplarzy każdej ze swoich gier.

Część gier tworzonych i wydawanych w Rosji trafi wkrótce na nasz rynek – ich dystrybutorem będzie oczywiście Cenega, część pojawi się w ramach inicjatywy Rewolucja Cenowa, inne ukażą się w „pełnowymiarowych" cenach. Niemal dla każdej z nich znaleźć można źródło inspiracji spośród znanych tytułów zachodnich – XIII Century to Medieval II: Total War, You Are Empty to Half-Life 2, Battle Lord to HoMM V, a Adrenalin 2 to Need For Speed. Rosyjscy programiści jednak do każdej starali się dorzucić własne pomysły, wprowadzić do rozgrywki choć jeden unikalny element lub przynajmniej w znaczący sposób zmienić realia gry. W większości przypadków sztuka ta powiodła im się całkiem nieźle – na kolejnych stronach prezentujemy **16 najciekawszych produkcji z zapowiadanych przez 1C/Cenegę na nadchodzące miesiące.** |CDA|

KONKURS SMS

Chcesz się przekonać, jak wygląda gaming w Rosji? Weź udział w naszym konkursie – do wygrania mamy trzy egzemplarze edycji kolekcjonerskiej (w dużym pudełku, z koszulką) gry Theatre of War (oczywiście po rosyjsku!), kilka pism komputerowych oraz po jednej monecie rublowej.

Co zrobić, by wziąć udział w konkursie? Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:
Kogo przypomina szef 1C?
A. Władimira Putina
B. Borata
C. George'a Busha

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.1C.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 19 marca 2007 r.

Knorr® nudle
WWW.KNORRNUDLE.PL
Gites zestawy, które zaspokoją Twój głód i apetyt na kultowe gierki
Wbij się i zgarnij atom-konsole, tysiące Nudli Knorr i masę gier z serii SUPERSELLER i KOLEKCJA KLASYKI!
4x Ser w ziołach + DVD
wypełnione demkami kultowych gier strategicznych, m.in.: Civilization III, Codename Panzers, Twierdza i wiele, wiele innych!
4x Amore Pomidore + DVD
wypełnione demkami kultowych gier RPG i przygodowych, m.in.: Bard's Tale, Syberia, Deus Ex i wiele, wiele innych!
4x Diabolo Pomidoro + DVD
wypełnione demkami kultowych gier akcji, m.in.: Mafia, Far Cry, Hitman i wiele, wiele innych!
GRY demo DVD
WERSJE DEMO
ZABAW SIĘ I ZGARNIJ NAGRODY!
Gites gierki zapewniają: DO ŁYKNIĘCIA W HIPERACH!
CENEGA
SUPER$ELLER
KOLEKCJA KLASYKI
Wydawcą gier z serii SuperSeller i Kolekcja Klasyki jest firma Cenega Poland Sp. z o.o. SuperSeller i Kolekcja Klasyki są markami Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa SuperSeller oraz Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

☐ DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: AKELLA

SWASHBUCKLERS: BLUE & GRAY

Prawdziwa gratka dla fanów gier zręcznościowych i wyjątkowych przygód – choć Swashbucklers to produkcja firmy Akella, na dodatek o piratach, różni się od wcześniejszych, zbliżonych tematycznie tytułów tego studia (np. Pirates of the Caribbean). Czym?

Przede wszystkim okresem historycznym – akcja Swahsbucklers toczy się w XIX wieku, okresie ostatniego pirackiego renesansu, kiedy to korsarze wykorzystywali antagonizmy pomiędzy północnymi a południowymi stanami USA. Przeniesienie akcji w ten okres pozwoliło na modyfikację wyglądu statków biorących udział w morskich potyczkach – tradycyjne żaglowce zostały zastąpione przez okręty napędzane nie tylko wiatrem, ale i silnikami parowymi, z kołami łopatkowymi na burtach, oraz grubym pancerzem chroniącym kadłub przed kulami przeciwnika.

Atutem Swashbucklers jest to, że **fabuła gry nie wyznacza jednej ścieżki postępowania, kolejne związane z nią misje można aktywować w dowolnym momencie**. Gra daje więc sposobność do samodzielnego odkrywania Karaibów – od Florydy po Jamajkę – gdzie można handlować, grabić, przemycać broń i inne dobra, pływając między dziewiętnastoma portami istniejącymi w świecie gry.

Swashbucklers powstaje równocześnie na PC i konsolę PS2, rozgrywka pomyślana jest więc tak, by można ją było prowadzić również za pośrednictwem pada i **ciąży bardziej w stronę produkcji zręcznościowych**. Jednym z głównych mechanizmów gry mają być sekwencje skradankowe oraz bijatyki (na szpady lub wręcz) prowadzone w wydaniu jeden na jeden (głównie z bossami, nieraz większymi od bohatera nawet dwukrotnie), albo w wersji bardziej heroicznej, gdzie naprzeciw Abrahama staje duża grupa przeciwników naraz. Walki toczyć się będą również na morzu, by zwiększyć szanse w walce z przeciwnikiem, będzie można rozbudowywać statek, dodając do niego nowe rodzaje uzbrojenia (także... rakiety), pancerz osłaniający burty i pokład czy napęd parowy. **Rozwijać będzie można również bohatera**, który opisany jest trzema atrybutami odpowiadającymi za umiejętność sterowania okrętem, targowania się z kupcami i walki wręcz. Swashbucklers: Blue & Gray budzi ciekawość – czekam na wersję do recenzji! **|CDA|**

☐ DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: AKELLA

PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA

Nasz redakcyjny Pepin Krootki zachwyca się tą produkcją od dawna (czytaj: od swoich pierwszych targów Games Convention w Lipsku) i nic dziwnego, bo tytuł ten zapowiada się jak oryginalna, nietypowa morska symulacja – czyli reprezentant gatunku, który Pepinowi wyjątkowo leży.

Oryginalność PT Boats: Knights of the Sea polega przede wszystkim na tym, że jednostką symulowaną nie są tutaj – jak to zwykle ma miejsce – łodzie podwodne czy duże okręty nawodne, a **malutkie łodzie torpedowe wykorzystywane w czasie II wojny światowej** głównie do szybkich akcji dywersyjnych i działań wspierających. Twórcy gry dość sprytnie połączyli misje trybu kampanii z większością ważnych morskich wydarzeń tego konfliktu, będziemy więc mieli okazję zobaczyć znane (choćby z innych gier) operacje z zupełnie nowej perspektywy.

Gra częściowo wykorzystuje elementy graficzne zapożyczone z Il-2 Sturmovik, dokładniej samoloty, które dzięki temu będą bardzo dokładnie odwzorowane. To o tyle ważne, że w wielu misjach walczyć będziemy właśnie z maszynami latającymi, przyjdzie też strzelać torpedami do okrętów bojowych i transportowych przeciwnika, a nawet zatapiać U-booty zacumowane w tajnych bazach-bunkrach.

Ponieważ marynistyczne bitwy II wojny światowej PT Boats pokazywać będzie z bliska, w niektórych misjach będzie można także ostrzelać krzątającą się po pokładzie załogę wrogiego okrętu – to chyba pierwszy raz, kiedy taka opcja pojawia się w morskiej symulacji. **Warto pochwalić także grafikę**, która wiarygodnie oddaje morskie fale, również te pozostawiane za rufą torpedowej łodzi, symuluje warunki pogodowe i pory dnia.

W PT Boats będzie można się bawić w pojedynkę lub z innymi graczami w multi. Obsługuje on maksymalnie 16 uczestników, a po wybraniu jednej z dostępnych opcji można będzie obstawić żywymi „marynarzami" kilka różnych pozycji na łódce – kapitana, strzelca czy operatora wyrzutni torped. **|CDA|**

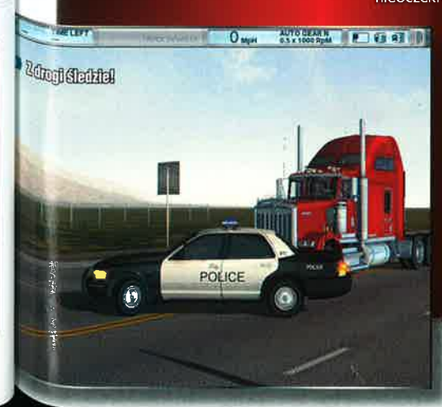
☐ DATA PREMIERY: III KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: SOFTLAB NSK

RIG'N'ROLL

Il-2 Sturmovik to największy hit 1C, co może dziwić, jeśli się weźmie pod uwagę fakt, że gra ta reprezentuje gatunek tak rzadki jak symulator lotu. Jeszcze bardziej niszowy jest jednak tytuł zajmujący drugie miejsce na liście „kur znoszących złote jajka" rosyjskiej firmy – to symulator jazdy ciężarówką Hard Truck, opracowany przez studio Softlab NSK z Nowosybirska. Ta sama ekipa kończy prace nad grą Rig'n'Roll, z którą 1C łączy równie duże nadzieje – to znów **symulacja ciężarówki**.

Akcja gry rozgrywa się w Kalifornii w 2024 roku, jednak ta niedaleka przyszłość niewiele różni się od czasów obecnych. Różnicę widać przede wszystkim w wyglądzie kokpitów ciężarówek i niektórych detalach ich wyposażenia – drogi i budynki stojące wzdłuż nich są natomiast dokładnie takie same, jakie oglądać mogą w chwili obecnej amerykańscy kierowcy. Skąd ta pewność? Kilku członków ekipy Softlab NSK wybrało się na początku procesu produkcji na wycieczkę do Złotego Stanu, w którym zjechali wszystkie ważniejsze drogi i autostrady od Los Angeles po San Jose, wykonując przy okazji tysiące fotek.

Podobnie jak Hard Truck, **gra będzie polegała przede wszystkim na terminowym dostarczaniu towarów we wskazane miejsce** – podobnie też jak w poprzedniku, Rig'n'Roll **będzie wzbogacony o uproszczone elementy symulacji ekonomicznej**, będzie więc można handlować również na własne konto, zatrudniać własnych pracowników itd. Poza tym graczy czeka wiele misji dodatkowych – wyścigi potężnych ciężarówek, konkursy dla kierowców składające się z różnych konkurencji testujących umiejętność prowadzenia osiemnastokołowych kolosów. Co ciekawe, **symulacja ta będzie opatrzona fabułą**, która – według zapowiedzi – zaskoczy wszystkich zupełnie nieoczekiwanym zakończeniem.



Silną stroną Rig'n'Roll będzie grafika – ciężarówki odwzorowane są z dużą dbałością o szczegóły, a także o to, by elementy, które „pracują" w rzeczywistości, w grze również zachowywały się zgodnie z ich przeznaczeniem (np. rury wydechowe itd.). **|CDA|**

PODBIJ MARSA
STWÓRZ NOWY DOM DLA ZIEMIAN!

ufo
AFTERLIGHT
BITWA O MARSA

KONTYNUACJA KULTOWYCH
UFO: KOLEJNE STARCIE
i UFO: DECYDUJĄCE STARCIE

MARZEC 2007

WWW.UFO-AFTERLIGHT.COM
1C COMPANY | ALTAR INTERACTIVE | CENEGA | www.sklep.cenega.pl
WWW.CENEGA.PL
12+ | PL | PC DVD ROM | SOURCE NEXT GEN TECHNOLOGY

© 2007 CENEGA PUBLISHING s.r.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pozostałe produkty i nazwy mogą być znakami towarowymi należącymi do swych właścicieli. Gra opracowana przez ALTAR Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone.

☐ DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: 1C GAMES

THEATRE OF WAR

Gra tworzona – a nie tylko dystrybuowana – przez 1C Games jest już właściwie gotowa. W Rosji trafiła do sprzedaży pod tytułem, eee... zapisanym cyrylicą. Każdy, kto chce mieć w kolekcji takiego białego kruka, może wziąć udział w naszym konkursie, w którym do wygrania są aż cztery z ledwie kilkuset pudełkowych, kolekcjonerskich edycji tej gry w języku rosyjskim. W Polsce ukaże się jeszcze przed wakacjami, oczywiście w pełni zlokalizowana – i to jedyny powód, dla którego nie ma jej jeszcze i w naszych sklepach.

Theatre of War **to RTS przedstawiający autentyczne działania z okresu II wojny światowej**. Przygotowano pięć kampanii, wśród których – to dość ciekawe – są dwie spotykane dość rzadko w podobnych produkcjach, tj. francuska i... polska. Niestety będą one dość krótkie (zaledwie po 3-4 misje), co programiści tłumaczą tym, że w obu przypadkach działania wojenne trwały stosunkowo krótko. Łącznie będziemy jednak mogli wziąć udział aż w 43 misjach, rozgrywanych na 28 mapach opracowanych na podstawie zdjęć i map sztabowych z okresu. Podobno programiści 1C mają teraz w siedzibie tyle materiałów, że z powodzeniem mogliby otworzyć muzeum II wojny światowej.

Ważnym aspektem gry będzie bardzo drobiazgowe zarządzanie jednostkami – przed rozpoczęciem bitwy można je rozstawić na mapie (każda z nich ma mieć wymiar ok. 2 na 2 km), a potem, już w trakcie bitwy, każdej wydawać bardzo szczegółowe rozkazy (np. podniesienia i użycia broni martwego wroga). Pewną nowością jest to, że **każdy żołnierz na polu walki jest indywidualną osobą, opisaną wskaźnikami rosnącymi wraz ze zdobywaniem doświadczenia** – m.in. umiejętność prowadzenia pojazdów, zdolności przywódcze – każdy pojazd ma własną załogę itd. Z tego względu **będzie to strategia dość złożona, przeznaczona raczej dla graczy zafascynowanych tym okresem historycznym i prowadzonymi wówczas bataliami**. Oni też szczególnie docenią bogatą bazę pojazdów (ok. 150 rodzajów), broni (ok. 100 rodzajów) czy nawet mundurów (ok. 200 odmian), odwzorowanych zgodnie z realiami. |CDA|

☐ DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: SKYFALLEN ENTERTAINMENT

DAWN OF MAGIC

Gra RPG w stylu DarkStone'a czy Dungeon Siege'a z domyślnym rzutem izometrycznym i trójwymiarowym silniczkiem, który umożliwia samodzielne obracanie i ustawianie kamery.

Fabuła toczyć się będzie wokół potężnego – i oczywiście złego – maga imieniem Modo, który pozbawiony już raz mocy próbuje je odzyskać i zniszczyć całą ziemię. To właśnie jego trzeba będzie powstrzymać (i to w ramach jednego z trzech zakończeń) zgodnie z zasadą „kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie". Tyle tylko, że w tym przypadku mieczem będzie magia.

Dawn of Magic to produkcja, która zapowiada się szczególnie ciekawie właśnie ze względu na to, **że cała rozgrywka toczy się wokół różnych odmian magii** – jej bohaterem jest postać reprezentująca jedną z czterech czysto magicznych klas. Profesje te są dość nietypowe (jedna z nich to... żona piekarza), a każda z nich dysponuje innymi parametrami wyjściowymi decydującymi o tym, jakiego rodzaju czary i jaką biegłość w ich rzucaniu postacie je reprezentujące będą mogły osiągnąć. Bohater lub bohaterka gry rozpoczyna zabawę w Akademii Magicznej, tu wybiera też trzy z dwunastu szkół magii, w których zamierza się specjalizować.

Świetnym pomysłem jest to, że w zależności od tego wyboru, a później również w trakcie zabawy wygląd postaci zmienia się, mutuje, reprezentując jej moc i umiejętności. Podczas gry w single'u pełni to tylko rolę dodatku, przydaje się za to najbardziej podczas gry w sieci, kiedy jednym rzutem oka można ocenić, z kim mamy do czynienia. Multi dla 16 graczy to zresztą potencjalnie najciekawszy sposób zabawy z Dawn of Magic – kiedy postacie reprezentują wysoki poziom, przemieszczają się po arenach otoczone najróżniejszymi aurami, czarami ochronnymi, wezwanymi summonami, co rzeczywiście wygląda jak wojny potężnych czarnoksiężników w jakichś nierzeczywistych, piekielnych wymiarach.

Interesująco zapowiada się również możliwość swobodnego łączenia ze sobą czarów, a także kombinowania ich z przedmiotami – **wygląda na to, że Dawn of Magic będzie produkcją z najbardziej rozbudowanym systemem magii w całej historii gatunku RPG!** |CDA|

Wyrusz w piracką podróż po Karaibach!

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

„To pełna wspaniałej przygody piracka gra akcji! Świetna grafika i niepowtarzalna grywalność! Gorąco polecam!" WP.PL

www.tortugagame.com

POLSKA WERSJA PL NAPISY

PC DVD ROM

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

99,90 PLN

CENEGA ASCARON

© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.ascaron.com

☐ DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: GAJIN ENTETAINMENT

ADRENALIN 2: RUSH HOUR

Co to za frajda ścigać się po wymyślonych Rockport czy Palmont, kiedy można odpalić nitro w Moskwie? Adrenalin 2: Rush Hour to **zręcznościowa ścigałka, która mocno przypomina dwie ostatnie części serii Need for Speed**. Gra przedstawia nielegalne wyścigi maniaków prędkości na zatłoczonych ulicach czterech różnych dzielnic stolicy Rosji (w misjach bonusowych pojawią się również inne światowe metropolie). Tak w rzeczywistości, jak i w grze na szerokich moskiewskich bulwarach panuje spory ruch, jednak w Adrenalin 2: Rush Hour można się nim nie przejmować. Gra premiuje demolowanie „zwykłych" samochodów (to pomysł pożyczony od konsolowego Burnout: Revenge); zręcznościowy model jazdy sprawia, że uderzone pojazdy, nawet wyraźnie cięższe od auta prowadzonego przez gracza, odlatują wyrzucone w powietrze, a poza miejscem na linii mety liczy się także to, ile stojących w korku aut uda się „trafić".

Gra oferuje spory zestaw części i opcji służących do tuningu, wśród nich znajdują się także ozdoby, na które twórcy NFS-a jeszcze się nie zdecydowali, np. poroża dzikich zwierząt, oraz dodatki rodem z futurystycznych filmów (choćby generator fali uderzeniowej, która w jednej chwili wywraca wszystkie przejeżdżające w pobliżu pojazdy). Auta dostępne w grze (łącznie 25 modeli) nie będą licencjonowane (dzięki temu można było jednak wprowadzić do niej bardzo efektowny model uszkodzeń). Większość z nich jednak wyglądem przypomina marki znane z salonów najsłynniejszych firm motoryzacyjnych. Nietypowe wrażenie robią pojazdy policyjne wzorowane na klasycznych... rosyjskich ładach.

Szef Gajin Entertainment, który prezentował ten tytuł, zapowiedział, że **zachwyci graczy dopracowaną oprawą audio** – podobno jego zespół wiele czasu poświęcił zgrywając próbki dźwiękowe silników prawdziwych sportowych bestii. Niestety trudno było docenić to w przeciętnych głośniczkach stereo podpiętych do komputera, na którym wykonywano prezentację. Wiadomo też, że w grze znajdzie się **ponad osiem godzin muzyki licencjonowanej rosyjskich gwiazd i mniej znanych wykonawców zagranicznych**, będzie także możliwość (to genialny pomysł!) korzystania z internetowego radia. |CDA|

☐ DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: KATAURI INTERACTIVE

BATTLE LORD

Gra, o której pisaliśmy więcej w poprzednim numerze – tu tylko krótkie zestawienie najważniejszych informacji. Battle Lord to dzieło studia Katauri Interactive, znanego z zaskakująco udanej serii Space Rangers – polecam szczególnie Space Rangers 2, bo choć jest to tytuł mało znany, oferuje naprawdę wyjątkowy, a przede wszystkim bardzo grywalny miks różnych gatunków. Również Battle Lord jest swego rodzaju hybrydą – łączy elementy RPG (eksploracja świata gry odbywa się w czasie rzeczywistym, bohater zyskuje umiejętności i zwiększa swoje współczynniki) z turową strategią (wzorowane na Heroes of Might & Magic i rozgrywane na podzielonych na heksy mapach bitwy z potworami). Szczególnie ciekawie z punktu widzenia mechanizmów rozgrywki wygląda przemieszczanie się po mapie świata – to samo robią przeciwnicy, cały czas widać ich na mapie, jeśli więc gracz nie będzie miał ochoty na potyczkę, może po prostu spróbować ominąć niebezpieczeństwo.

Trudno nie porównywać Battle Lord do Heroes of Might & Magic (nawet graficznie oba tytuły prezentują podobny, bajkowy styl), trzeba jednak przyznać, że gra 1C nie jest byle klonem wielkiego światowego przeboju. Sprawia wrażenie bardzo dopracowanej, właściwie zrównoważonej produkcji, która do pomysłu na rozgrywkę znanego z serii HOMM dodaje kilka drobnych, ale ciekawych pomysłów (np. podział na dwa rodzaje energii magicznej, z których jedna służy do rzucania czarów, a druga do przyzywania jednostek).

Mocno zaskoczyła mnie informacja, że **twórcy nie przewidują dla Battle Lord trybu multi**. Usprawiedliwić ich może jednak to, że maksymalnie rozbudowali fabularnie kampanię dla jednego gracza, której ukończenie ma zająć nawet **40 godzin**. Spośród wszystkich gier prezentowanych przez 1C Battle Lord zdecydowanie się wyróżniał. Prorokował to już Kull w zapowiedzi sprzed miesiąca, a ja po spędzeniu przy grze kilkudziesięciu minut mogę tylko przyklasnąć jego słowom – to może być czarny koń wśród strategii A.D. 2007. |CDA|

☐ DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: INO-CO

MYTHIC WARS

Dla wielu gier 1C znaleźć można odpowiedniki wśród znanych zachodnich produkcji – pisałem o tym we wstępie – i nie inaczej jest z Mythic Wars. Ten tytuł inspirowany jest grą naprawdę starą i dobrze, że ktoś zechciał po nią sięgnąć i odświeżyć ją w dzisiejszych czasach – wielu oldschoolowców na pewno ucieszy się, mogąc się zmierzyć z turową strategią a la Fantasy General.

To również jeden z tytułów, który wyróżniał się wśród szesnastu pozycji prezentowanych w siedzibie 1C. Ta **turówka** stworzona przez studio Ino-Co (mają na koncie m.in. grę Star Wolves) **łączy klasyczne mechanizmy rozgrywki z bardzo efektowną grafiką 3D**. Menu gry daje dostęp do trzech kampanii – po jednej dla ludzi i orków, oraz trzeciej, otwierającej się po ukończeniu dwóch wcześniejszych, w której kieruje się rasą, jakiej developerzy nie chcieli zdradzić (sugerowali, że będzie to rasa elfów, krasnoludów lub... smoków – naprawdę trudno o większy rozstrzał).

Wszystkie kampanie składają się z dziewięciu misji, każda z nich toczy się na mapie, na której jednostki przesuwa się jedną po drugiej, każdy gracz w swojej turze. Mapę można przybliżać i oddalać, jednostki dość zabawnie się wtedy skalują – z bliska widać, że dany heks zajmuje grupa kilkunastu goblinów, po oddaleniu kamery zastępuje ich jeden odpowiednio powiększony goblin, który reprezentuje cały oddział. Początkowo było to trochę mylące (w większych oddaleniach trudno było rozróżnić pokazywane w tak uproszczony sposób oddziały od bohaterów), szybko jednak można się przyzwyczaić do tego pomysłu na prezentowanie wojsk.

Wszystkie jednostki i bohaterowie są opisani współczynnikami typowymi dla gier RPG – zyskują doświadczenie, wraz z którym rośnie skuteczność prezentowane przez nich podczas walki. Mythic Wars będzie więc premiować uważną rozgrywkę i oszczędne zarządzanie jednostkami – myślę jednak, że graczom potencjalnie zainteresowanym strategią rozgrywaną w całości w turach będzie to jak najbardziej odpowiadać. |CDA|

☐ DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: HAGGARD GAMES

DEATH TO SPIES

Studio Haggard Games z Rostowa ma na koncie kultową grę MMORPG zatytułowaną Sphere, ich najnowsza produkcja to jednak tytuł, w którym **nie ma nawet trybu sieciowego**. Death to Spies najłatwiej porównać do serii Hitman czy Splinter Cell – **jest to więc skradanka, którą od bardziej znanych reprezentantów gatunku różni to, że jej akcję osadzono w czasie II wojny światowej.**

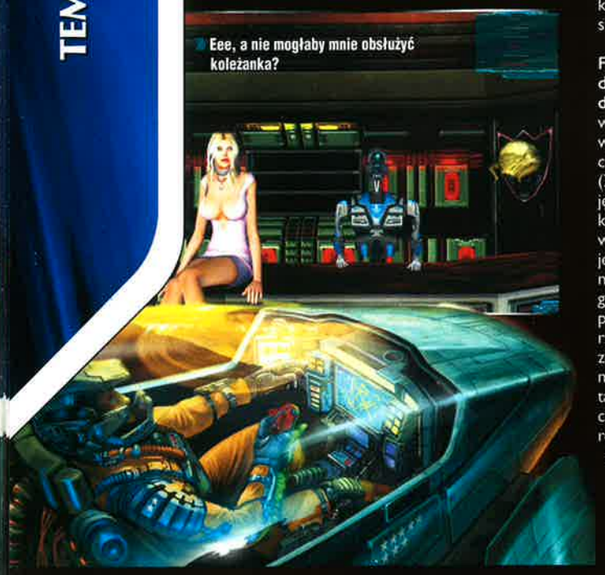
Bohater gry będzie członkiem specjalnego oddziału czwartego departamentu rosyjskiego kontrwywiadu, który weźmie udział w **10 zróżnicowanych misjach** (sabotaż, porwania, zabójstwa, kradzież tajnych danych) inspirowanych autentycznymi wydarzeniami z lat 1939-1945. Co ciekawe, jego przeciwnikiem będą nie tylko naziści – w kilku misjach dowiemy się, że Rosjanie prowadzili również działania wywiadowcze wymierzone w sojuszników, aliantów. Każda z misji ma zajmować około godziny rozgrywki i rzeczywiście tyle trzeba było poświęcić, by pokonać udostępniony dziennikarzom zaśnieżony poziom w białoruskim Witebsku. Dobra wiadomość – stan gry zapisywać będzie można w każdym momencie, dzięki czemu nawet mniej doświadczeni agenci kontrwywiadu powinni sobie poradzić – krok po kroku – z wyzwaniem, jakie stawia przed nimi gra.

Pomijając realia, sposób prowadzenia rozgrywki będzie przypominał dość mocno to, co znamy choćby z gier IO Interactive – pojawiają się wszystkie elementy typowe dla skradanek, m.in. gwizdanie, które ma zwrócić uwagę przeciwnika, transparentna mapa wyświetlana na życzenie na ekranie itd. Bohater Death to Spies zostanie wyposażony w kilka dodatkowych opcji zachowań. Przeciwników będzie można m.in. usypiać chloroformem (istotne, bo munduru trafionego kulą wroga nie można wykorzystać jako kamuflażu), sekrety trzeba będzie odkrywać zaglądając przez dziurkę od klucza i wykradać je wykonując zdjęcia aparatem fotograficznym. **Największą nowością jest natomiast możliwość korzystania z pojazdów** – m.in. motocykli marki BMW. |CDA|

☐ DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: CRIOLAND

THE TOMORROW WAR

Kiedy ostatni raz dostaliśmy porządny kosmiczny symulator lotu? Dawno, dawno temu. To się na szczęście wkrótce zmieni wraz z premierą Tomorrow War – gry szykowanej przez studio, którym kieruje jeden z głównych twórców... symulatora ciężarówek Hard Truck. Choć osiemnastokołowce i pokonujące międzygalaktyczną próżnię statki kosmiczne z XXVII wieku dzielą lata świetlne, wszystko wskazuje na to, że i tym razem uda się stworzyć produkcję bardzo udaną.


Eee, a nie mogłaby mnie obsłużyć koleżanka?

Fabuła The Tomorrow War bazuje na dziełach rosyjskiego pisarza SF Aleksandra Zoricha, którego dwie powieści – „Jutro wojna" i „Nie ma litości" – ukazały się również w Polsce. W świecie Zoricha na naszej planecie powstało UEE, czyli United Earth Empire (Zjednoczone Imperium Ziemi), a ludzie zajęli się eksploracją kosmosu, gdzie natrafili na kosmitów. To jednak nie walka z nimi będzie w grze najważniejsza – głównym wrogiem UEE jest Konkordia, nacja założona przez uciekinierów z Ziemi, którzy wymyślili własną religię i zgodnie z jej dogmatami szykują się do podboju wszechświata. Misje fabularne tworzące całą opowieść przeplecione zostaną zadaniami pobocznymi, które gracz będzie mógł podjąć wedle własnej woli. Pojawią się także misje zupełnie bonusowe, jak wyścigi czy... kosmiczna odmiana piłki nożnej, w której dwie drużyny będą się starały wrzucić do bramki przeciwnika coś w rodzaju okrągłego sputnika. Coś takiego mogli wymyślić tylko Rosjanie!

Nu, Alien... pagadi!!!

Korzystałeś z piratów ze Stadionu X-lecia... Teraz masz...

Największym atutem gry ma być enigne graficzny, który nie tylko pozwala generować kosmiczne bitwy w wielkiej skali, ale i umożliwia płynne przechodzenie (czy też raczej przemieszczanie się) między kosmosem a atmosferą planet. Możliwości te chętnie wykorzystują twórcy poziomów, wiele misji będzie się np. zaczynać w bazie na powierzchni planety, a kończyć w pasie meteorytów ją otaczających. Tu jedna uwaga – manewru wchodzenia w atmosferę nie można wykonywać co chwilę, za każdym razem po takiej sztuczce trzeba będzie chwilę odczekać, by powłoka statku się schłodziła! |CDA|

☐ DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: UNICORN GAMES STUDIO

XIII CENTURY: DEATH OR GLORY

Gra strategiczna osadzona w realiach średniowiecznych, która na pierwszy rzut oka przypomina dość mocno Medieval: Total War, w rzeczywistości jednak jest nieco inna – chociażby dlatego, że **brakuje w niej poziomu strategicznego, cała składa się z kolejnych bitew rozgrywanych w czasie rzeczywistym**. Dzięki temu programiści mogli się skupić tylko na jednym rodzaju rozgrywki i maksymalnie go dopracować.

Wśród dostępnych nacji znajdziemy wojska angielskie, francuskie, rosyjskie, germańskie i mongolskie hordy, każda z nich poza kilkoma podstawowymi rodzajami wojsk będzie dysponować również oddziałami typowymi tylko dla niej – np. Mongołowie otrzymają lekką kawalerię, która rzeczywiście w XIII wieku stanowiła postrach wszystkich ludów. Rozgrywając wszystkie **pięć kampanii weźmiemy udział w 30 bitwach**, z których spora część miała miejsce naprawdę – będą to m.in. bitwa o Falkirk z 22 lipca 1298 roku, bitwa nad Jeziorem Peipus z 5 kwietnia 1242 czy bitwa o Taillebourg z 22 lipca 1242 roku. Dodatkowo w ręce graczy oddany zostanie edytor misji, dzięki któremu każdy miłośnik średniowiecznych batalii będzie mógł sam stworzyć własne wymarzone bitwy.

Dywizja pancerna w szyku marszowym. Bodzie i kopie!

Panowie, wstrzymajcie rumaki!

Oddziały biorące udział w tych bitwach będą odwzorowane zgodnie z realiami historycznymi, jednak inaczej niż w Medievalu II – wszyscy łucznicy np. będą wyglądali identycznie. Zróżnicowany będzie natomiast wygląd każdej z 60 historycznych postaci, które również pojawią się w grze – wśród nich znajdą się m.in. Filip II August, Aleksander Newski, Simon de Montfort i William Marshal. Ich pojawienie się na polu walki może przechylić szalę zwycięstwa na jedną ze stron, wszystko jednak zgodnie z zachowaniem realizmu – **twórcy gry chwalą się swoimi algorytmami obliczającymi wyniki starć, które biorą pod uwagę aż 80 różnych zmiennych**. To powinno wystarczyć, by zainteresować znawców strategii – nawet jeśli XIII Century nie pobije gier z cyklu Medieval, ma szansę stać się dla nich całkiem ciekawą alternatywą. |CDA|

Średniowieczna ustawka pomiędzy kibolami FC Wasal oraz Cheavaliers Azincourt.

CODE OF HONOR
FRANCUSKA LEGIA CUDZOZIEMSKA

TWÓJ KODEKS
TWÓJ HONOR

Oryginalne bronie używane przez legionistów: m.in. FAMAS, LRAC oraz FR F2.

Teren działań renderowany na podstawie autentycznych zdjęć satelitarnych.

Szczegółowo odwzorowane mundury oraz wyposażenie żołnierzy Legii.

Doskonale oddane realia nowoczesnej wojny.

Zostań żołnierzem Legii Cudzoziemskiej. Weź udział w konflikcie na Wybrzeżu Kości Słoniowej. Zlikwiduj bazę terrorystów, by zapewnić stabilność regionu i odzyskaj feralny ładunek materiałów promieniotwórczych.

POLSKA WERSJA

www.city-interactive.com

JUŻ W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

TYLKO 19,99 zł

© 2006 City Interactive sp. z o.o. CODE OF HONOR – FRANCUSKA LEGIA CUDZOZIEMSKA jest znakiem handlowym City Interactive sp. z o.o. Produkt używa silnika Chrome® na licencji Techland® Chrome oraz logo Chrome są znakami handlowymi Techland

☐ DATA PREMIERY: 2007 ☐ DEVELOPER: MADDOX GAMES

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

Il-2 Sturmovik okazał się największym przebojem firmy 1C, nic więc dziwnego, że gra doczekała się wielu dodatków, a także nieformalnych kontynuacji, wykorzystujących engine i pomysły sprawdzone w tym właśnie hicie. Po Pacific Fighters (recenzja w CD-Action 02/2005) najnowszym następcą Il-2 Sturmovika ma być właśnie Battle of Britain – tym razem jednak **będzie to zupełnie nowa gra, oparta na unowocześnionym silniku**, którego najsilniejszym elementem mają być...

...**chmury**. Pozwoliłem sobie na taki podział akapitu, bo ten element grafiki Battle of Britain to rzecz robiąca niemałe wrażenie, rzeczywiście coś, czym można się śmiało chwalić w trailerach i na screenach. Chmury wyglądają bardzo realistycznie, mają różną gęstość, kolor, fakturę oraz kształty przypominające to, co w wiosenne dni widać na niebie. Symulatory lotu to gatunek, który być może najbardziej zyska na odbywającej się obecnie (r)ewolucji w komputerowej grafice – a Storm of War: Battle of Britain ma szansę stać się pierwszym tytułem, który pokaże, jak powinien wyglądać next-gen sim.

Nowy engine pozwala również na wprowadzenie do gry kilku innych efektownych rozwiązań. Fanom symulacji spodobają się na pewno **trójwymiarowe wirtualne kokpity**, wiernie odwzorowane dla każdego z samolotów (niemieckich, angielskich i... włoskich) znajdujących się w grze, w których działają wszystkie elementy (dźwignie, wskaźniki itd.). Bardzo szczegółowo odtworzono również pojazdy naziemne (w samochodach lśni skórzana tapicerka, gąsienice czołgów opinają ich koła) oraz budynki. Każda taka konstrukcja występująca w grze będzie oddzielnym obiektem 3D (!!!) – szczególnie pieczołowicie odwzorowano znane budowle, takie jak Tower Bridge czy Houses of Parliament.

Zgodnie z tytułem gra przedstawiać będzie słynną Bitwę o Anglię, jeśli jednak komuś spodoba się model lotu zastosowany w tej produkcji, a nie będzie chciał strzelać do nazistowskich bombowców, wśród modeli dostępnych samolotów znajdzie również kilka sportowych aeroplanów, którymi będzie można wykonać proste misje treningowe. To gra nie tylko dla fanów realistycznych chmurek i He-111 spadających w płomieniach, a po prostu **tytuł dla wszystkich miłośników awiacji!** |CDA|

☐ DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: DVS

ASCENSION TO THE THRONE

Ascension to the Throne to jeden z kilku tytułów przygotowywanych przez 1C, którego akcja toczy się w realiach fantasy (o ile w takim przypadku można mówić o realiach...). Fabuła gry opowiada o krainie Airath, od wieków rządzonej przez ród wielbiony przez poddanych... choć niestety nie wszystkich. Grupa zdrajców zaplanowała zamach na króla i jego rodzinę, który w dużej mierze udało się zrealizować – władza przeszła w nowe ręce, a szlachetny ród wycięto w pień. Uratował się tylko jeden chłopiec, królewski syn, w ostatniej chwili teleportowany potężnym zaklęciem poza granice krainy. Cóż, nietrudno się domyślić, co będzie celem gracza – **dokonanie zemsty i odzyskanie władzy należnej potomkowi władców**.

Ascension to the Throne to **ciekawe połączenie gatunków RPG i strategii turowej** (nie jedyne wśród nadchodzących premier 1C). Gra toczy się w czasie rzeczywistym, w takim trybie bohater przemieszcza się po mapie eksplorując jej zakątki, a kiedy natrafi na przeciwnika, rozpoczyna się bitwa, która jest już rozgrywana w turach. Tutaj Ascension to the Throne **wyraźnie nawiązuje do serii Heroes of Might & Magic**, tyle tylko, że za sprawą oprawy graficznej, jej klimatu sprawia wrażenie gry dużo bardziej mrocznej, niepokojącej, dorosłej. Fanów gatunku zainteresuje na pewno to, że wraz ze swoją armią, składającą się maksymalnie z 20 oddziałów (każdy po 10 jednostek), bohater gry również bierze udział w potyczkach, jest obecny na złożonej z heksów mapie, można go przesuwać, wskazywać cele ataku, korzystać z jego umiejętności itd.

Gra studia DVS w założeniach przypomina Battle Lord – inną produkcję, jaką 1C ma w planach wydać już niedługo. Zapytany o różnice między tymi dwoma tytułami Anatolij wskazał na klimat, strukturę gry (Ascension ma być bardziej liniowe, z ciągiem misji ułożonych w konkretnej kolejności), a także w liczbie dostępnych jednostek (tu będzie ich więcej). Jako że w tytułach tego typu podstawy gry są zwykle dość proste w zaprogramowaniu, cała sztuka polega na finalnym zrównoważeniu jednostek, ich siły i umiejętności. Kiedy obie gry ujrzą światło dzienne, będziemy mogli się przekonać, komu ta sztuka udała się lepiej – debiutantom z DVS czy doświadczonej ekipie z Katauri Interactive. |CDA|

☐ DATA PREMIERY: III KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: NIKITA

FREIGHT TYCOON, INC.

Kolejna gra o ciężarówkach, tym razem jednak przygotowywana przez inne studio i reprezentująca całkowicie odmienny gatunek – Rig'n'Roll jest przede wszystkim symulacją jazdy ciężarówką; elementy gry ekonomicznej stanowią dodatek do głównej rozgrywki, ta produkcja to natomiast **pełnowymiarowy tycoon**, w którym sukces odniosą tylko absolwenci kierunku „zarządzanie i marketing".

Gracz wciela się w szefa firmy spedycyjnej, do którego obowiązków należy podpisywanie kontraktów na przewozy towarów, zarządzanie pracownikami (zatrudnianie i zwalnianie, przydzielanie ich do konkretnych kursów) i flotą ciężarówek (kupowanie i sprzedawanie pojazdów, zdobywanie ciężarówek specjalnych, by sprostać wyjątkowym zamówieniom klientów), tworzenie łańcuchów dostaw, które przyniosą firmie największe zyski, a także kontaktowanie się z bankami w celu pozyskania środków na finansowanie działalności. Warto dodać, że łącznie będzie można korzystać ze 100 rodzajów różnych ciężarówek i przyczep do nich.

Mapy, na których toczyć się będzie rozgrywka, mają być w pełni trójwymiarowe, kamerę będzie więc można ustawiać dość swobodnie – choć najlepiej sprawdzał się będzie znany z innych tycoonów rzut izometryczny. W grafice 3D będzie też można zobaczyć własne biuro, którego wygląd będzie się zmieniał w zależności od odnoszonych sukcesów. Biorąc pod uwagę fakt, że na grafice reklamującej grę występuje również dość kusząca sekretarka, śmiało można podejrzewać, że również ona będzie się zmieniać wraz z kolejnymi milionami dolarów na koncie.

Miłośnicy tytułów takich jak Transport Tycoon powinni zapamiętać tę produkcję Nikity. Podczas stosunkowo krótkiej prezentacji w biurze 1C Games trudno było ją dobrze ocenić, ale w pierwszym kontakcie sprawia wrażenie ciekawej, dobrze zaprojektowanej gry ekonomicznej. Może nie będzie to największy przebój spośród gier, które rosyjski gigant planuje wydać w nadchodzących miesiącach, ale ma szansę zdobyć grono wiernych fanów. |CDA|

Konkurs SMS

TEST DRIVE Unlimited

Do wygrania:
15 rewelacyjnych gier samochodowych Test Drive Unlimited

oraz
karta graficzna ASUS EAX1650 XT,
dzięki której doświadczysz wspaniałej grafiki w grze Test Drive Unlimited!

Aby wygrać jedną z nagród wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Ile kilometrów fotorealistycznie odwzorowanych dróg zawarli autorzy w grze?

A. 100 kilometrów
B. 1600 kilometrów
C. 335 kilometrów

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 20 marca 2007 r.

Sponsorzy nagród:
ASUS Rock Solid · Heart Touching
CDPROJEKT
gram.pl z CDPROJEKT

☐ DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: DIGITAL SPRAY STUDIOS

YOU ARE EMPTY

Być może najbardziej znana z gier zapowiadanych przez 1C na ten rok – choć pisaliśmy o niej wtedy, gdy zapowiedziano ją po raz pierwszy (jeszcze w 2004 roku), ma na tyle nietypowy tytuł, że cały czas o nim pamiętamy.

W stosunku do pierwotnych założeń niewiele się w grze zmieniło. Opowiada ona o eksperymencie stalinowskich władz, które postanowiły opracować emiter fal nawracających wszystkich, którzy znajdą się w ich zasięgu, na komunizm. Niestety plan nie wypalił, a w wyniku działań naukowców zginęła większość mieszkańców i zwierząt jednego z radzieckich miast (jest ono wzorowane na autentycznych budynkach Moskwy i Kijowa) – ci natomiast, którzy przeżyli, zamienili się w zmutowane wersje bohaterów Związku Radzieckiego: przerażającego mocarnego hutnika, czerwonoarmistę szkieletora czy wściekłego psa Pawłowa. To właśnie im – a na końcu obłąkanemu autorowi całego eksperymentu – musi stawić czoło gracz.

You Are Empty to klasyczny FPS nasuwający skojarzenia z Half-Life'em 2, zarówno jeśli chodzi o wygląd grafiki, jak i ogólny klimat. Twórcy gry nie planują wprowadzać do rozgrywki żadnych rewolucyjnych rozwiązań – chcą po prostu zrobić dobrego shootera, który w pełni wykorzysta nietypowy świat gry. Wszystko jest więc przesiąknięte komunistyczną i radziecką symboliką, nawet bronie to używane wtedy przez Armię Czerwoną Mausery, Mosiny, Maximy, a występujący także w grze nail gun to dosłownie pistolet strzelający gwoździami, przerobiony z narzędzi przodowników pracy.

Ekipa z Digital Spray chwali się również **realistycznym modelem fizyki i zaawansowanymi algorytmami sztucznej inteligencji**, ale szczerze mówiąc – nie za bardzo było je widać podczas sesji 'hands-on', kiedy sam mogłem zapoznać się z kilkoma etapami. Interakcja z otoczeniem pozostawiała co nieco do życzenia (np. tylko niektóre drzwi dało się otworzyć), a przeciwnicy korzystali głównie z taktyki „za komunizm i krążownik Aurora! Hurrra!", czyli rzucali się na bohatera nie stosując żadnych bardziej wymyślnych wybiegów. Na szczęście te niedoróbki równoważy atmosfera rozgrywki – w jakiej innej produkcji można ustrzelić komsomolca zombi? |CDA|

☐ DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007 ☐ DEVELOPER: G5 SOFTWARE

WHIRLWIND OF VIETNAM: UH-1

Kolejny symulator w zapowiedziach 1C – tym razem jednak jest to gra, której tematem nie jest II wojna światowa, a **konflikt w Wietnamie** (dokładnie operacja w dolinie la Drang), wehikułem zaś, którym przyjdzie nam sterować, **helikopter UH-1B Huey**, prawdziwa legenda tamtego konfliktu.

Whirlwind of Vietnam bazuje na autorskim silniku graficznym wspartym kilkoma licencjonowanymi technologiami, m.in. SpeedTree (wykorzystaną również w Oblivionie), która pozwala szybko wyświetlić dużą liczbę drzew jako niezależnych obiektów 3D. Engine ten radzi sobie też z wyświetlaniem wirtualnego kokpitu, w którym również (podobnie jak w Battle of Britain) wszystkie elementy działają zgodnie z ich przeznaczeniem. Warto także dodać, że **bardzo zaawansowany jest tutaj model lotu**, uwzględnia on parametry, takie jak waga helikoptera (co oznacza, że właściwości śmigłowca zmieniają się, gdy ma na pokładzie piechotę) czy odległość od ziemi – dodatkowo, dzięki dużej liczbie opcji konfiguracyjnych, możliwe jest takie ustawienie realizmu, by gra zadowoliła zarówno zwolenników bardziej zręcznościowej rozgrywki, jak i fanatyków maksymalnie wiarygodnych symulacji.

Programiści z G5 Software podczas prac nad Whirlwind of Vietnam: UH-1 **wzorowali się na amerykańskich filmach przedstawiających wojnę w Wietnamie**, zadbali więc o to, by poszczególne misje były jak najbardziej widowiskowe. Będą one także zróżnicowane, a wśród zadań, które będziemy wykonywać, znajdą się zarówno typowe misje bojowe, jak i wspieranie oddziałów naziemnych, desant na wioski kontrolowane przez wietnamskich partyzantów, wskazywanie celów samolotom zrzucającym napalm i misje ratunkowe.

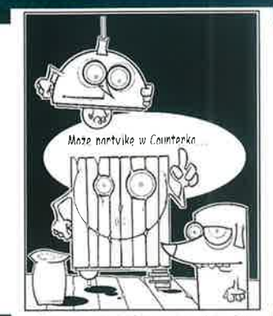
Sporą ciekawostką jest to, że podczas lotu w każdej chwili będzie można zmienić pozycję zajmowaną w helikopterze i np. z siedzenia pilota przenieść się za spust karabinów pokładowego strzelca (co więcej, istnieje możliwość przejścia całej gry na tej ostatniej pozycji, bo pozostałe miejsca cały czas „obsadza" AI). |CDA|

Arcade 1	Przygodowa 1	RTS/strategia.....2
FPS.....2	RPG.....1	Samochodówka....1
Polonizacja.....3	Sim.....2	Sport/ekonomia....1

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 14 GIER

GAME WALKER

Hej! Gier mało w tym numerze, bo 3 megarecenzje zjadły sporo miejsca... Ale moim zdaniem, lepiej 14 gier, z czego 3 świetne, niż 20 – i same średnie. Tak czy inaczej do czytania dość sporo jest!



Stary, wsparty na kilku książkach mebel stawał się wyjątkowo irytujący, gdy domowników nie było. Inne sprzęty domowe, a także pies nadały mu przydomek szafy grającej.

Another World 2006

Od Burnetta: Odświeżona wersja arcykiasyki i wszechkultowości na pewno zachwyci oldskulowców, którzy cięli w toto na Amidze 500 czy AT 286. Czy wzbudzi zachwyt współczesnych nastolatków, którzy w momencie premiery gry (1991) nie istnieli nawet w formie embrionów, nie wiem. Ale mam nadzieję, że tak, bo gra jest tego warta.

Mac Abra: Cóż, tu trzeba po prostu wykonać dworski ukłon. AW to jak angielska królowa – nawet jeśli nie lubisz monarchii, szacunek tak szacownej osobie oddać po prostu wypada.
Smuggler: Starszym polecać nie muszę, a młodszych zachęcam, by zobaczyli, co było na topie w 1991.
Allor: Tym bardziej że oprawę całkiem nieźle uwspółcześnili, a fabuła broni się nawet bez tego.
gem: To był prawdziwy inny świat gier komputerowych...
Czarny Iwan: Nie, to twój świat jest inny... hehe.
eld: Nie śmiej się z geminema tylko dlatego, że ma teraz dodatkową dziurę w brzuchu. ;)
Qn`ik: „gem dwa pępki" brzmi prawie tak dobrze jak Arthur „Dwie Szopy" Jackson. Podoba mi się.
Smuggler: Żeby nie budzić niepotrzebnej sensacji – Gem pozbył się ostatnio w trybie pilnym części ciała, bez której mężczyzna nadal jest mężczyzną. Chodzi o wyrostek robaczkowy, robaczki.
Hut: Jesteś pewien, że mężczyzna jest mężczyzną bez wyrostka?
Qn`ik: Więcej – staje się mężczyzną, gdy przestaje być wyrostkiem.

Gatunek: arcade
Podobne do: Another World
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 200 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Demo: CD/DVD 06/06
Ocena: 8
Strona w CDA: 067

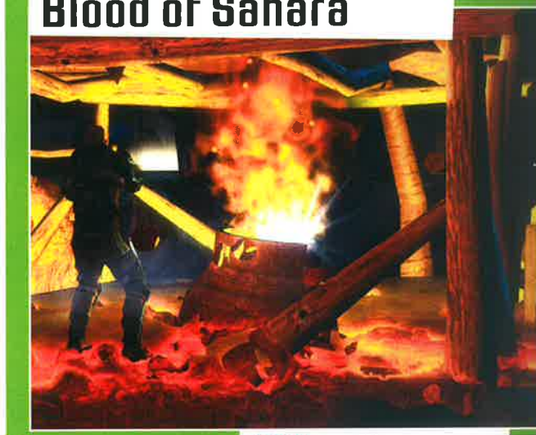
Broken Sword: Anioł Śmierci

Od EGM-a: Polonizacja totalna – czyli także z głosami lektorów. I trzeba przyznać, że bardzo udana (choć czuć, że nazbyt studyjna). Do tego BS III jako bonus, tłumacze znający się na rzeczy i efektowne wydanie...

Smuggler: Mimo wszystko jestem zwolennikiem polonizacji kinowych. Każdy, kto usłyszał czeskiego Dartha Vadera, dla przykładu, wie, czemu.
gem: Dali miecz jako bonus? Może być złamany...
Czarny Iwan: A ja mam Dmuchany Miecz Conana. Tylko bez skojarzeń, proszę.
gem: Druchany Miecz Patrona?
CormaC: Dmuchany Miecz Onana Tancerza ma. A tak w ogóle, to czemu anioł śmierdzi?
eld: ...i plakat Brokeback Mountain. Też bez skojarzeń, Iwanku?
Allor: Daj mu spokój, bo go nie tylko paluszek, ale i głowa rozboli.
Smuggler: A wtedy makijaż się może rozmazać, a to już wpędzi Iwana w depresję. :)
Hut: Na pewno znajdzie się jakieś przyjacielskie ramię, na którym będzie się mógł wesprzeć w tych trudnych chwilach...

Gatunek: przygodowa
Podobne do: do czego może być podobna kolejna część cyklu BS? Pomyślmy... :)
Wymagania: Win XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 8+
Strona w CDA: 096

Bet on Soldier: Blood of Sahara



Od Siekiery: Bet on Soldier zbierał skrajnie różne oceny, ja należę do obozu malkontentów. Podstawka mnie nie urzekła, podobnie z dodatkiem. Śladowe ilości zmian, żenująca liczba nowych misji i płacenie za save'y skutecznie mnie od tego tytułu odrzuciły.

Gatunek: FPS
Podobne do: podstawki, jakżeby inaczej, poza tym trochę do Iron Storma
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 4+
Strona w CDA: 082

Mac Abra: Co do oceny B.o.S to ja bym raczej się do obozu zwolenników gry zapisał. Ale sam dodatek faktycznie nie zachwyca, więc z oceną Siekiery mniej więcej się zgadzam. Powiedzmy, punkt więcej.
Qn`ik: Podstawka miała „to coś", czego Siekiera może nie zauważył, ale czego również nie ma w dodatku. Ocena niestety zasłużona.
Allor: Aaaa, więc to to „coś", którego i tak nie ma...? Cóż, mała strata.
Smuggler: Odpuszczam sobie tę grę.
gem: „Krew Sahary"... Skąd to uciekło? Z „Periodyka poetyckiego" w AM?
Smuggler: Bo się w Action Magu obrażą...
eld: Wszystkie dwie mroczne nastolatki czytające te poetyckie crapy? ;)
Qn`ik: Już się nie mogę doczekać działu „Na wesoło" w przyszłym periodyku. Wieszczę – nomen omen – kilka kąśliwych fraszek. Union, do boju! ;)
Czarny Iwan: Ale ten plus przy czwórce to niezasłużenie, naprawdę, jestem zdegustowany, bardzo nieładnie.
Hut: Oby to nie był „plus na zachętę", bo jeszcze wydadzą jakąś trzecią część...

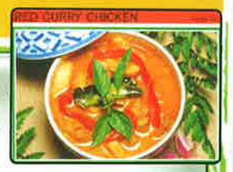
RETRO-ACTION CDA 06/99

132 strony, 2 CD, pełna wersja gry Stonekeep (RPG) za 14,99 zł, 7 zapowiedzi, aż trzy betatesty, 22 recenzje. Wśród zapowiedzi kilka hitów, dziś może już przebrzmiałych, ale jednak wartych wspomnienia (Discworld Noir, MDK 2, Kingpin [daliśmy to na coverze], Warhammer 40: Rites of War czy Silent Hunter 2. (No, ta seria nadal jest na fali... czy raczej pod powierzchnią fali...)

W newsach za wiele się nie dzieje – czuć nadchodzące lato i związane z tym spowolnienie tempa pracy. Ot, we Wrocku jakiś koleś dostał 6 miechów za piracenie softu. Zapowiadana jest jesienna premiera TR 2 Gold. Na świecie pracuje ok. 385 mln PC-tów, wedle szacunków w 2005 ma ich być miliard. Coś tam znowu o DNF (ale nie o dacie premiery). :) O, to jest niezłe – pierwsza zapowiedź Medal of Honor. Wedle zapowiedzi – mamy się wcielić w rolę... SZPIEGA (jej Bohu, sam pisałem tego newsa i pamiętam 'an american spy'), ale już reszta informacji się zgadza z rzeczywistością. (Poza „nabywaniem doświadczenia w miarę kolejnych misji".) Wprawdzie gra ma być tylko na PSX, ale jest szansa na wersję PC-tową. :) Po Sieci poszła plotka, że H-L2 będzie na engine'ie Quake'a 3. Co za brednie... (Swoją drogą, zaprezentowano pierwsze screeny z Q3 w tychże newsach.) Top 10 najlepiej sprzedawanych gier w USA: EverQuest, SimCity 3000, HoMM III, Monopoly, Frogger, Sid Meier's Alpha Centauri, Big Game Hunter 2, Deer Avenger, Half-Life, Bladurs' Gate. Żadnych Simsów... normalnie dziwnie się patrzy. Kiedyś za to świrowali na punkcie symulacji polowań.

W recenzjach za rewelacyjnie nie jest, choć średnia ocen całkiem wysoka. No ale kto tak naprawdę pamięta dzisiaj fajnego Landera (8/10, znak jakości), Lands of Lore III (8/10), Silvera (8/10). Albo Corsairs (9/10), czyli tak naprawdę nieoficjalny remake Sid Meier's Pirates. O, tu warto zauważyć, że w recenzji gry użyto firmowego logo gry – wcześniej wszystkie tytuły gier były pisane jednym rodzajem fonta. Spodobało się wam... i tak już zostało. Cóż jeszcze – Seven Kingdoms II (9/10), Darkstone (9/10, znak jakości), Jagged Alliance 2 (9/10, znak jakości). Nie zabrakło też paru rozczarowań – dodatek do Commandos: Beyond the Call of Duty (6/10), Blood 2 (5/10), GTA London 1969 (6/10), SonicR (6/10). O, nawet jest recka Dinka Smallwooda. :) (3/10)

W Śwince Monkey Island Bounty Pack, w Suflerze HoMM3. Jest też fotoreportaż z urodzinowej imprezy CDA (pamiętacie? Sobowtór Lary, złoty żywy dyskobol, samochód rajdowy przed Empikiem itd.). Tradycyjnie też recenzje użytków, Pomocna dłoń, testy sprzętu, w tym czytnika DVD za 1250 zł i nagrywarki CD (1700 zł) czy dwugłośnikowy zestaw nagłaśniający za niecałe 1000 zł (recenzent był zachwycony! Kurde, czym? Że basy fajne były... uwierzycie?). Dalej AR i Tipsy. I to zasadniczo wszystko, pomijając wielką reklamę Rezerwowych psów (pamiętacie tę gierkę? Bo ja niestety ciągle tak).



DOBRA HUTA

Tym razem o... jedzeniu. Odkrycie sezonu – tajska kuchnia. Łączy wszystkie azjatyckie smaki, a jednocześnie serwuje je w postaci najbardziej przyswajalnej i zwyczajnie pysznej. Co najważniejsze – to kuchnia prosta do przyrządzenia. Oto dowód: czerwone curry z kurczakiem.

Co jest potrzebne? Puszka mleczka kokosowego (większa, około 0,5 litra), sos rybny (choć używa się go mało, jest bardzo ważny), czerwona pasta curry (do kupienia w sklepach z egzotycznymi przyprawami), ok. 0,5 kg piersi kurczaka, papryka (dla większej estetyki kup trzy o różnych kolorach, ale z każdej użyj tylko ok. jedną trzecią). Na głęboką patelnię wlewamy trochę oleju, dodajemy dwie łyżeczki (takie do herbaty) pasty curry, pozostawiamy na chwilę, aż się rozgrzeje. Wlewamy mleczko kokosowe, mieszamy i gotujemy kilka minut, po czym wrzucamy pokrojoną w cienkie paski paprykę, gotujemy 5 minut, po czym dorzucamy kurczaka (również pokrojonego w cienkie paski).

Jak smakuje? Nieźle, ale wciąż czegoś brakuje... Dodajemy więc 2 łyżeczki sosu rybnego, 2 łyżeczki cukru (najlepiej, ale nie jest to konieczne, brązowego) oraz trochę bazylii. Dusimy całość na małym ogniu jeszcze ok. 10 minut, po czym podajemy z ryżem. Powinno wyjść.

Kilka dodatkowych uwag. Jak każde danie typu curry, podaje się je tak, że na talerzyku znajduje się „górka" ryżu, a w miseczce obok sos z mięsem i warzywami – podczas konsumpcji nabiera się łyżką trochę sosu, wylewa na ryż i zjada z talerza. Przed gotowaniem można zamarynować kurczaka w oleju arachidowym i grubo mielonym pieprzu, zmielonej trawie cytrynowej lub płatkach słodkiej papryki. Dobrze też zaczynać przyrządzanie właśnie od oleju arachidowego (daje specyficzny, orientalny smaczek). Bazylia najlepsza jest świeża, warto więc dodawać ją właśnie taką (listki można wcześniej posiekać).

Championship Manager 2007

Gatunek:	menedżer
Podobne do:	Championship Manager i Football Manager
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena:	3
Demo:	w Sieci
Strona w CDA:	088

Od elda: NIE, NIE, NIE! I jeszcze raz NIE! Protestuję przeciwko zeszmaceniu się tak zacnego tytułu. Trudno się z tym pogodzić pamiętając, ile lat spędziłem przy starym CM robionym jeszcze przez Sports Interactive. No i jeszcze ta nieszczęsna lokalizacja...

Smuggler: Fajnie, że mnie ten gatunek nie kręci – przynajmniej mnie nie dołuje to, jak się jakaś gra stacza.
Allor: Spróbowałem kiedyś w to zagrać, ale skoro nie można samemu wymusić fauli... niech się stacza, jest jeszcze Excel i Calc w OpenOffice'ie.
Hut: O, to właśnie dobre porównanie, Football Manager to Excel, a cała reszta (poza FIFA Manager) to jakieś podróbki freeware, shareware, open source. Niby to samo, a jednak...
Czarny Iwan: Czapeczka z daszkiem. Dziękuję.
Qn`ik: Pensja wypłacana przez Abramowicza?
gem: Nie rozumiem, ale i nie trapi mnie to wcale.

Dark Messiah of Might & Magic PL

Gatunek:	FPS
Podobne do:	Die by the Sword ;)
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	8 [polonizacja]
Strona w CDA:	095

Od Qn`ika: Przez te kilka miesięcy od zachodniej premiery gra zdążyła dojrzeć – jest już mniej awaryjna. Spolszczenie zaś trzyma dobry poziom, w dodatku w pudełku znaleźć można iście „kolekcjonerskie" gadżety.

Mac Abra: Troszkę długo czekaliśmy na tę polonizację, ale było warto. W końcu można sensownie pograć.
CormaC: Fajna gierka. Nie tak wyczesana, jak zapowiadano, ale na kilka wieczorów jak znalazł. Tylko... za mało brutalna. :)
eld: Leży i się kurzy. Dzięki TBC. :)
Allor: Tylko czemu to jest na Steamie???
gem: Znów doszedłem do pająków i znów mi się arachnofobia nasiliła. :(
Czarny Iwan: Ciesz się, że nie masz agorafobii, bo byś od tych pająków uciec nawet nie mógł!
Smuggler: Agorafobię to ma sporo polityków z pewnej partii, u niektórych to się przekształca nawet w paranoję michnikowską. :)

Left Behind

Od Huta: Średni, a nawet słaby RTS, który sławę zawdzięcza religijnej otoczce i skandalowi, jaki ona wywołała. Kiedy ktoś pokazuje w miejscu publicznym goły tyłek, przynajmniej nie udaje, że chodzi mu o coś innego jak wywołanie kontrowersji.

Qn`ik: W Polsce takie coś się nie przyjmie. U nas nie ma jeszcze szalonych dewotek grających w gry lub choć obsługujących komputer. Ale za kilkanaście/-dziesiąt lat...
Allor: ...będzie ich jeszcze mniej.
Czarny Iwan: Moher cię dopadnie, synku.
gem: „Dziś sam jestem dziadkiem", Iwan?...
Mac Abra: Tak zapewne będą wyglądać gry, które przedostaną się przez sito „zer tolerancji". Co prawda, tutaj też się zabija... no ale jakie przesłanie słuszne, nie bądźmy drobiazgowi, nie czepiajmy się szczegółów, niech będzie „+8"!
Smuggler: ...Fundamentalistyczny RTS?!

Gatunek:	RTS
Podobne do:	Act of War, Joint Task Force
Wymagania:	Win XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	4
Demo:	dostępne w Sieci
Strona w CDA:	090

Warhammer: Mark of Chaos PL

Od gema: Zaskakująco dobre pełne spolszczenie „Znamienia Chaosu" w zaskakująco jak na zwykłą wersję bogatym wydaniu z dwiema różnymi okładkami (Ład, Chaos) i dopasowanymi do nich 64-stronicowymi albumami z grafikami z gry. Chwalmy przeto Sigmara! Zwycięstwo jest na wyciągnięcie ręki!

Mac Abra: Mark of Quality, znaczy się. Wyrazy uznania dla Cenegi.
Czarny Iwan: Maximum respect!
Allor: Tym bardziej że i sama gra pierwsza klasa jest!
Hut: No ładnie, ładnie... Ale z czyich polskich wydań będziemy się teraz nabijać, skoro Cenega wydaje takie cuda?!?
Smuggler: Mam paru kandydatów, ale nie będę uprawiał czarnego Iwa... PR.

Gatunek:	RTS
Podobne do:	gier serii Total War?
Wymagania:	procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	8
Strona w CDA:	096

Kto tu jest nienormalny

Tematem ostatnich dni są problemy szpitali z pieniędzmi. Dramatyczne apele o datki, akcje SMS-owe, błagania o przedłużenie (kolejne) terminu spłaty, wyzywanie komornika od najgorszych, mieszanie w to wszystko dzieci... Jakoś w tym całym ogólnoświatowym zrywie wiele osób zapomina o drugiej stronie medalu. Przecież te szpitale zadłużały się na potęgę od wielu lat, a skoro służbę zdrowia mamy (w większości) państwową, to i państwo o tym wszystkim od dawna wiedzieć musiało. I co zrobiło?

Dlaczego dopiero uznanie specjalnej ochrony szpitali za niekonstytucyjną i twarda postawa firm mających dość złodziei (bo jak inaczej nazwać kogoś, kto bierze towar i za niego nie płaci?) skłoniło Wybrańców Narodu do zajęcia się problemem, o którym wiadomo było od wielu lat? Czemu wreszcie za nienormalnych i niemoralnych uznaje się ludzi, którzy chcą odzyskać własne pieniądze, a naciągacze w białych fartuchach uważani są za tych dobrych? Przecież to oni, wraz z Wybrańcami Narodu, okradają ludzi!

Ale w sumie co w tym dziwnego... przecież wystarczy głośno krzyczeć, by swoje wywalczyć, bici są zaś ci, co zamiast kombinować i kraść chcieliby uczciwie pracować... Innymi słowy, socjalizm pełną gębą – szkoda tylko, że tak mało ludzi potrafi wyciągnąć wnioski, do czego to wszystko doprowadzi, zanim będzie – jak w przypadku szpitali – za późno...

Allor

CormaC

Żyj wolny lub szklana pułapka

Zastanawiało was kiedyś, czym kierują się w swych wyborach ludzie odpowiedzialni za polskie tytuły zagranicznych filmów? Jak przebiegał proces myślowy człowieka, który ochrzcił „Terminatora" mianem „Elektronicznego mordercy"? Dlaczego 'Die Hard' nazywa się u nas „Szklana pułapka" (nowa część nosi tytuł 'Live Free or Die Hard', więc pewnie my dostaniemy „Szklaną pułapkę 4"; tytuł tego felietonu „pożyczyłem" z Na luzie), a serial 'Roar' (97 rok, Heath Ledger w roli wodza irlandzkich Celtów) dostał obciachowy tytuł „Prawo miecza"? Jaką ocenę z angielskiego miał w szkole tłumacz, który z 'Last Action Hero' zrobił „Bohatera ostatniej akcji"? (*) Aż dziw, że 'Robocop' dostał tytuł „Superglina", a nie np. „Mechaniczny policjant" (jak szaleć, to szaleć). Z czasów bardziej współczesnych – 'Prison Break' stał się „Skazanym na śmierć". W kinie natomiast zobaczyłem niedawno miażdżący trailer filmu '300' (**) na podstawie komiksu Franka Millera (to ten od „Sin City"). Naprawdę ciary przechodzą po plecach, tym bardziej że kiedyś historia starożytna była moim konikiem, a datę bohaterskiego wyczynu króla Leonidasa i garstki jego Spartan pod Termopilami (480 r. p.n.e.; 300 wojowników stanęło przeciwko armii Kserksesa liczącej blisko 100 tys. żołnierzy) pamiętam do dziś. W Polsce film ten dystrybuowany będzie jako „300-tu Spartan". Dlaczego? Może jestem przewrażliwiony, ale poczułem się tak, jakby dystrybutor założył, że polski widz-idiota nie pokuma związku tytułu z treścią, więc trzeba go naprowadzić, dodając słówko *[i jeszcze błąd językowy: „-tu" – dop. Q]*. Chciałbym zauważyć, że to akurat nie Polacy mają problem z wymienieniem państwa na „u" („Yugosławia?", „Utah?"), odpowiedzią na pytanie, ile boków ma trójkąt („żadnego?", „dwa?") czy połapaniem się, że Francja wcale nie leży w Australii. (***) Sparty niektórzy Amerykanie pewnie szukaliby pod Waszyngtonem...

(*) Która to była ta tytułowa „ostatnia akcja"? Prawidłowe tłumaczenie powinno brzmieć „Ostatni bohater [kina] akcji". Ale tu akurat bzdurkę zrodziły braki w wykształceniu, a nie rozbuchana hiperkreatywność.
(**) Trailery są dwa – dłuższy i krótszy. Polecam oba, jeśli jeszcze nie widzieliście.
(***) Autentyki. Jest gdzieś na Sieci filmik, w którym dziennikarz zaczepia na ulicy Amerykanów i zadaje im „podchwytliwe" pytania z różnych dziedzin.

Smuggler: Jedna z propozycji polskiego tytułu 'Robocop' to „Robogliniarz"...
CormaC: Czasem po prostu tłumaczenie tytułów (oraz – zwłaszcza – tekstów piosenek) obnaża ich miałkość i głupotę. Wygląda na to, że po angielsku niektóre rzeczy zwyczajnie brzmią dostojniej i lepiej ich nie przekładać na nasze. :)

Dialog miesiąca

Tytułem wyjaśnienia. Allor zrzucił tekst do GameWalkera, ale jeszcze bez własnego opisu (tzn. same parametry techniczne gierki), a w rubryce Od autora wpisał:

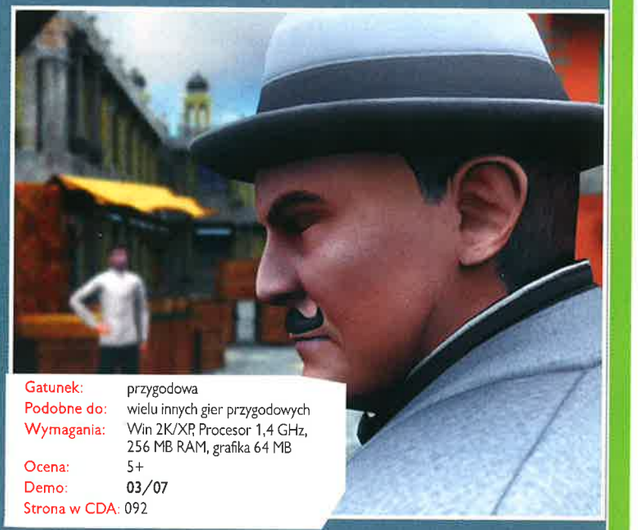
Od Allora: To jest taki sobie tekst bez sensu, bo jeszcze nie mam pojęcia, co w tym miejscu będzie. :P

Chłopaki nie zmarnowały okazji...

gem: Zawsze twoje teksty były bez sensu, ale miło, że się w końcu zorientowałeś. Pozdrawiam!

Czarny Iwan: A ja uważam, że pierwszy raz napisał coś z sensem! Też pozdrawiam!

Murder on the Orient Express



Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	wielu innych gier przygodowych
Wymagania:	Win 2K/XP, Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	5+
Demo:	03/07
Strona w CDA:	092

Od EGM-a: Kolejna egranizacja powieści Agaty Christie, w której ponownie sensownie rozwinięto wątki powieści, co mam autorom za plus. Ale całą resztę już raczej niespecjalnie. Największy grzech: gra jest trudna i żmudna jak liczenie ziarnek ryżu w 100 kg worku. Ale jeśli jesteś wielkim fanem dedukcji i wychwytywania sprzeczności w zeznaniach, proszę bardzo. Reszta raczej może sobie podarować.

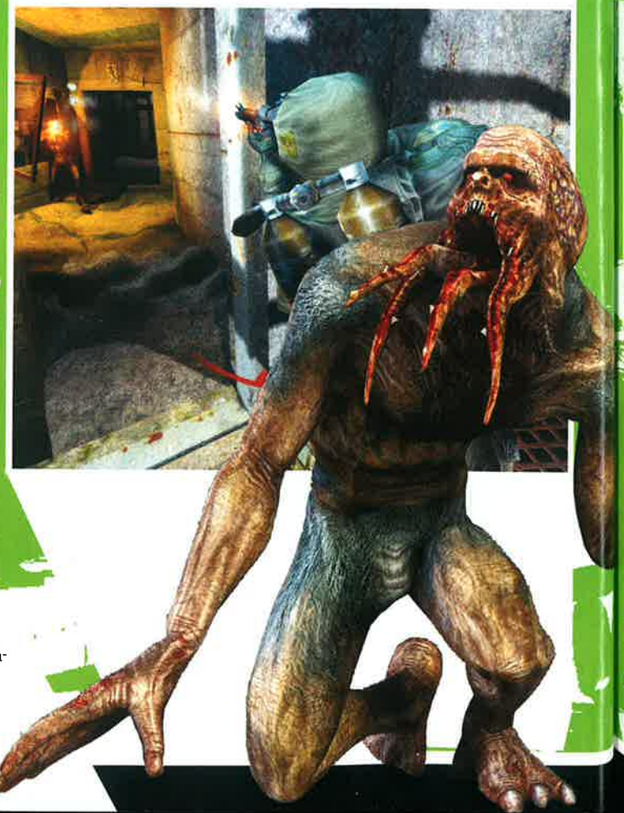
Mac Abra: To ja sobie podaruję...
Smuggler: A ja podaruję wam laurkę...
Czarny Iwan: A ja wam nie daruję! Liczyć te ziarenka, no już!
Allor: Jedno ziarenko ryżu policzone. Drugie ziarenko ryżu policzone. Trzecie...
Hut: Zzzzz...
CormaC: Ja jestem wielkim fanem dedukcji. A nie, z destrukcją mi się pomyliło...

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Gatunek:	FPS/cRPG
Podobne do:	Boiling Point: Road to Hell
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 900 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	8
Strona w CDA:	062

Od Qn`ika: Stalker jaki jest, każdy widzi. A właściwie to nikt – poza producentami, wydawcami, testerami i mną go nie widział. :) Czy spełnia oczekiwania? Tu zdania niewątpliwie będą podzielone.

Mac Abra: Cóż, na razie mogę powiedzieć tyle – dobrze, że w końcu jest. Do tego nie wygląda źle, zatem – jest dobrze.
Smuggler: Lepszy Stalker w garści niż DNF w zapowiedzi. :)
Czarny Iwan: Mam podzielone zdania.
eld: ...i siwe włosy.
Smuggler: ...z podzielonymi końcówkami.
gem: Nie dzielmy jednak siwego włosa na czworo...
Qn`ik: Włos im w nos!
Allor: A największe jaja będą, gdy *(choć to niby niemożliwe)* przesuną premierę i z exclusiva zrobi się wielka...
Mac Abra: Nie bardzo rozumiem – to wtedy będzie jeszcze większy „ekskluziw". :) To już nie nasz, a ich problem...
Hut: Jednak wyjdzie? Nieee... to niemożliwe...



Qn`cik

...z historyjką

Kilka lat temu na studiach miałem takie ciekawe zajęcia jak „komputerowe redagowanie tekstów", pod którą to nazwą kryła się nauka obsługi Worda, Excela i PowerPointa. Przedmiot zaliczyłby każdy absolwent podstawówki, o ile kiedykolwiek miał styczność z pecetem. Tymczasem jedna z moich dobrych koleżanek, Ewa, o komputerach miała pojęcie mniej więcej takie, że potrafiła rozpoznać PC od parasola – ale i tego do końca pewny nie jestem. Do końca życia zapamiętam sytuację, gdy do jakiejś prezentacji trzeba było znaleźć czyjeś zdjęcie w Internecie. Jako dobry kolega cały czas oczywiście starałem się jej pomagać.
Ja: – Kliknij tu dwa razy, teraz tutaj, wpisz www.google.pl, puknij Enter.
Ewa: – OK, co dalej?
– Kliknij w „grafika". Teraz w tym okienku wpisz osobę, której zdjęcie chcesz znaleźć.
– I?
– I co? No, teraz czekaj, aż ci się sam Enter wciśnie. – Rzuciłem, po czym wróciłem do swojego zadania. Po kilku sekundach zauważyłem, że Ewa wciąż siedzi i patrzy wyczekująco na klawiaturę...

MacAbreski

Samoobsługa

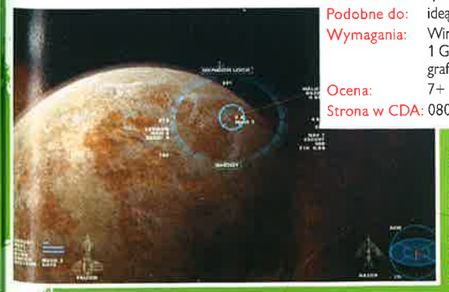
Jakiś czas temu znajoma mej matki opowiedziała mi, co ją ostatnio spotkało. Otóż wracała sobie z wczesnego porannego spaceru w niedzielę (ma taki zwyczaj) i zobaczyła, że w sklepie obok jej domu ktoś stłukł szybę wystawową. Zapewne coś spłoszyło złodziei, bo poza zbitą szybą sklep wyglądał na nietknięty. Niestety nie było żadnych namiarów na jego właścicieli, pani więc postanowiła zadzwonić na policję (standardowe 997).

Po zapoznaniu się z całą opowieścią i gruntownym wybadaniu „a kto dzwoni, a skąd, a nazwisko, a numer telefonu" policjant podziękował za obywatelską postawę i obiecał, że „zaraz się tym zajmie". Przy czym „zaraz" w języku policyjnym znaczy najwyraźniej troszkę co innego niż w potocznym. Bowiem około godziny 12.00, gdy pani owa z ciekawości zajrzała w tamto miejsce, policji nadal nie było. Części towaru z wystawy zresztą też.

To wprawiło ją w stan pewnego zdenerwowania. Zadzwoniła raz jeszcze, by usłyszeć, że „...już tam jadą". Najwyraźniej jednak wysłano patrol z sąsiedniego miasta, bo dojazd zajął kochanej policji kolejne 2 godziny. W sumie od zgłoszenia do pojawienia się radiowozu upłynęło marne 5-6 godzin. Trzeba przyznać, że społeczeństwo wykazało się odpowiedzialnością i w tym czasie ukradło naprawdę niewiele – czyli tylko większość tego, co było na wystawie. Zresztą może by i ukradło więcej, gdyby nie to, że kilku innych sąsiadów skrzyknęło się i sami strzegli cudzego sklepu aż do nierychłego przyjazdu policji.

Kiedyś krążył taki dowcip „pomóż milicji, spałuj się sam". Teraz najwyraźniej sami mamy się też strzec. Policja ma przecież ważniejsze sprawy na głowie – a to hamburgery zanieść znajomej VIP-a, a to samego VIP-a do domu dostarczyć, a to się zlustrować... Słyszałem w pewnej reklamówce, że rządząca partia wysłała policjantów zza biurek na ulice. Niestety nie powiedziano, na które konkretnie. Widać zupełnie nie te, gdzie rozegrały się owe wydarzenia. Może zresztą chodziło o ulice we Włoszczowie?

Starshatter



Gatunek:	symulator/strategia
Podobne do:	ideą do Wing Commandera
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7+
Strona w CDA:	080

Od Piotrka Surmiaka: Trochę symulacji statków kosmicznych, trochę strategii. A zbalansowane tak, że strateg da radę polatać, a maniak symulatorów dowodzić. Troszkę „budżetowa" grafika, na parę rzeczy ewidentnie zabrakło czasu lub (albo „i") kasy... ale jako całość gra jest niespodziewanie dobra. Szczególnie gdy zasiadasz do niej bez uprzedzeń i oczekiwań, że to będzie coś rewolucyjnego.

Mac Abra: W pełni podpisuję się pod powyższą wypowiedzią. Polatałem, dowodziłem, jestem happy.
Smuggler: To happy hour czy happy meal? :)
eld: Happy Tauren.
Allor: Amen.
Czarny Iwan: A gdyby tak dowodzić pod wodą w łodzi podwodnej... ech, rozmarzyłem się.
gem: Czego tak chcesz dowodzić? Dowodzik, proszę!
Smuggler: Do wody? Za zimno teraz, chyba żeby gdzieś do Australii pojechać, ponurkować na rafie... Ech... marzenia...
CormaC: ...z żarłaczami wielkości słoni. Dziękuje, ale wątpię, bym kiedyś wlazł do oceanu. Zwłaszcza w okolicach Australii.
Smuggler: Jest sporo większa statystyczna szansa, że ja zjem rekina, niż że on mnie...
CormaC: Wiem, ale pożartym to powiedz.

Sims Historie: Z życia wzięte

Gatunek:	sim
Podobne do:	konsolowych wersji The Sims
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7
Strona w CDA:	094

Od Huta: Simsy z fabułą – ciekawy pomysł na sprzedanie po raz kolejny tego samego. Z jednej strony napisałbym „jeśli masz The Sims 2, odpuść sobie Historie", z drugiej strony doskonale wiem, że jeśli już ktoś kupił jedne Simsy, niemal na pewno sięgnie po kolejne, także te. Nic nie poradzisz, taka karma...

Qn`ik: Chodźcie, tak dla krotochwili, dopiszemy się do tego poważnie? Coś a la: *szkoda, że kolejna część nie wnosi wiele nowości do tej tak uznanej serii. Zaczynam podejrzewać, że autorzy chcą odcinać kupony od sukcesu poprzednich odsłon.*
Allor: Ale co tu podejrzewać? To przecież z góry wiadomym było, bo to nie pierwsza i nie ostatnia taka zagrywka z Simami związana.
Czarny Iwan: Takie życie na gorąco, no dobra, odgrzewane danie.
gem: Takie jest życie, świat & ludzie w twoim imperium The Sims.
Smuggler: Sims? Neeext!
Mac Abra: Podziwiam pomysłowość twórców Simsów – jak ciągle sprzedawać tę samą grę, ale w różnych wcieleniach.
CormaC: „Historie z rzyci wzięte". Ładne. :) Poza tym te Simsy są przecież rewolucyjne, bo zostały zaprojektowane specjalnie z myślą o użytkownikach laptopów.

CZARNY IWAN

Przeczytałem „Demona i Pannę Prym" Coelho. Zagadnienie zła drzemiącego w duszy człowieka wydaje się bardzo atrakcyjnym tematem, ale jakoś opowieść brazylijskiego pisarza w tym przypadku do mnie nie przemawia. Być może sama osnowa, szkielet historii mi przeszkadza. Brakuje chyba tej magicznej atmosfery – takiej, jaka jest w „Alchemiku" na przykład. W „Demonie i Pannie Prym" mamy więcej realizmu, a mniej magii. Na czym polega różnica, widać np. w twórczości Gaimana i jego „Chłopakach Anansiego" czy „Amerykańskich Bogach", „Kraina Chichów" Carolla też się nadaje na przykład, a chyba najbardziej, jak dla mnie – „Franky Furbo" Whartona. Powieści z tego nurtu znajdują się gdzieś w połowie drogi pomiędzy realizmem a baśnią, pozwalają zanurzyć się w opowieści, która ma znamiona bajki; fantastyczne postacie, scenerie, magia i czary, które jednak przenikają się z naszą rzeczywistością, naszym światem. W „Demonie i Pannie Prym" dostajemy kawę na ławę. Zakopane złoto, zły człowiek i człowiek, który jeszcze nie wie, czy jest zły, czy nie (panna Prym). Oczywiście straszliwie upraszczam, ale mam wrażenie, że taką drogą na skróty poszedł również autor książki. Nie zmienia to faktu, że Coelho mówi jak zwykle o rzeczach ważnych. O tym, co na co dzień nie zaprzątą naszych myśli, ale jest fundamentalnym pytaniem, na które warto szukać odpowiedzi. A przynajmniej na chwilę nad nim przystanąć.

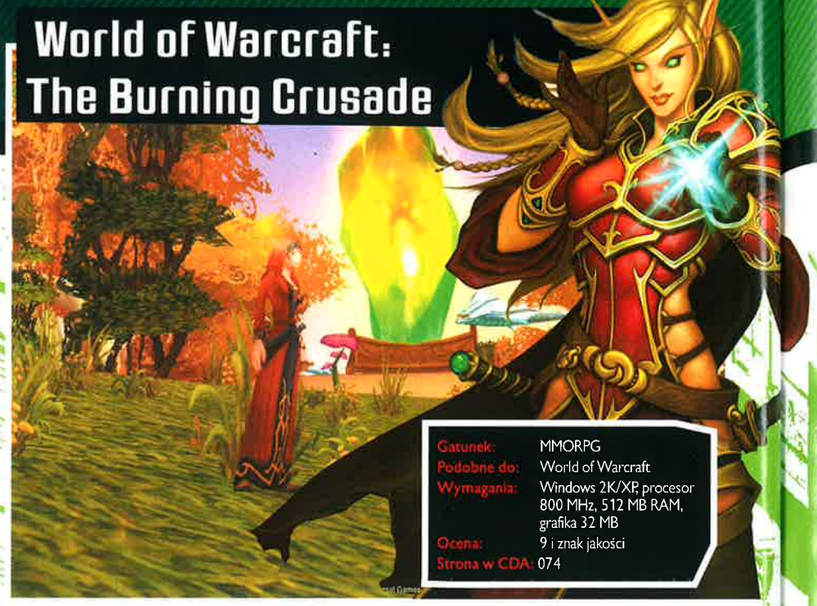
Supreme Commander

Gatunek: RTS
Podobne do: Total Annihilation, Command & Conquer (na upartego)
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Demo: u nas za miesiąc!
Strona w CDA: 068

Od Huta: Ambitne dzieło Chrisa Taylora i ekipy Gas Powered Games. Nie sposób nie docenić pracy włożonej przez chłopaków w tę strategię, ale ostrzegam – jeśli nie ukończyłeś wcześniej co najmniej 10 RTS-ów, po tego nawet nie sięgaj.

Qn`ik: Mały „smaczek" od kuchni – żarcik, którego czytelnicy by raczej nie docenili. Przed lekturą tego tekstu dobrze wiedzieć, że Hut ma doktorat na Akademii Ekonomicznej. ;)
Allor: Równie przełomowa co Total Annihilation – i niestety skierowana do równie dużych maniaków gatunku. Choć mam mimo wszystko nadzieję, że odniesie nieco większy sukces.
gem: Niezwykła dla niezwykłych.
Mac Abra: Dla mnie prywatnie, to ona właśnie jest grą numeru.
Czarny Iwan: Ale numer.

World of Warcraft: The Burning Crusade



Gatunek: MMORPG
Podobne do: World of Warcraft
Wymagania: Windows 2K/XP, procesor 800 MHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 9 i znak jakości
Strona w CDA: 074

Od gemelda: Pierwsze z pudełkowych rozszerzeń World of Warcraft najprościej scharakteryzować jako „to samo, co wcześniej, tylko bardziej". 1 nowa profesja – jubilerstwo, 2 nowe rasy – draenei i krwawe elfy, 4 krainy startowe w Azeroth dla początkujących (poziomy 1-20) i 7 krain w Outlandach dla graczy dążących do nowego limitu 70 poziomów, ponad 20 instantów i stref rajdowych (z limitem 25 osób), dziesiątki nowych zdolności i czarów – w tym nowe 41-punktowe talenty, tysiące nowych przedmiotów! A ponad tym wszystkim latające wierzchowce i... pewność, że The Burning Crusade bawić nas będzie przynajmniej do premiery kolejnego dodatku!

Mac Abra: [wyraz niesmaku na twarzy, jaki ma zawsze, gdy słyszy, jak redakcyjni maniacy podniecają się WoW]
CormaC: Cieszę się, że nie siedzisz już w miejscu, do którego Jasiek z detepu przychodzi podniecać się przez kwadrans nowym skillem albo bronią. Niektórzy siedzą.
Smuggler: WoW. Nie by zaraz „wow", bo mnie te gry nie kręcą ani, ani. Po prostu odnotowuję fakt, że kolejna odsłona WoW recenzowana jest w CDA.
Czarny Iwan: Aj, chyba wkroczy mój srogi Tauren 15 lvl. Obiecuję, że jak dostanę WoW, będę grał!
CormaC: Zmiana upodobań z patronów na futrzaki?
Allor: Jeśli miałbym ją ocenić po pierwszych tygodniach grania, 9 jest stanowczo za niską oceną. Ale rozumiem zachowawczość autorów, w końcu podstawkę poznawaliśmy prawie dwa lata...
gem: ...I dalej do końca nie znamy...
CormaC: Baj de łej: TBC – to be continued? Pewnie tak. Widzę oczyma duszy, jak za 30 lat Jasiek przypełza tu o lasce do kaszlącego Gema i obaj niezdrowo jarają się nowym skillem, chociaż lekarz zabronił.
Hut: Co ty, lekarz będzie się z nimi jarał. Za 30 lat każdy będzie grał w WoW!

Od nawijek po lekturę

„Czandleryzmy" (chandleryzmy) to potoczna nazwa na specyficzny styl ironicznego komentarza, spotykanego zwykle w dawnych kryminałach (i filmach akcji z tamtych czasów), łączącego ironię z nieoczekiwanymi porównaniami, paradoksami itd. Brzmi uczenie – zatem aby wam pokazać, na czym to polega, zaimprowizuję kawałek takiej powieści. Oto detektyw wchodzi do mieszkania podejrzanego. Opis mieszkania może wyglądać tak:

„Ta nora była tak brudna, że brzydziłem się zwymiotować na podłogę. Mikroskopijny salon przyprawiał myszy o klaustrofobię. Nawet karaluchy musiały się tam garbić. Kuchnia była nawet w porządku, choć nieco uwierała w biodrach. W sypialni swobodnie mógłby chodzić tylko nieduży zegar – nie mogłem się tam nawet szeroko uśmiechnąć. A żeby bez problemu wcisnąć się do toalety, musiałbym wcześniej nasmarować się wazeliną".

Ale po co wymyślać – są przecież prawdziwi autorzy i ich książki (jak np. Chandler, od którego nazwiska pochodzi zresztą nazwa owych komentarzy, bo był mistrzem takiego stylu), w których będzie to podane 10x lepiej. Chandlera jednak – mistrza klasycznego czarnego kryminału – polecam nieco już wyrobionym czytelnikom. Natomiast każdy z was może z marszu pogrążyć się w lekturze książek piszącego nieco lżejszym stylem Alistaira McLeana (m.in. „Działa Navarony", „Tylko dla orłów" – kojarzycie?). Jedna z moich ulubionych to „48 godzin".

Książka zaczyna się od tego, że autor długo opisuje różne rodzaje broni i paskudne efekty, jakie wywiera ona na ludzkie ciało. Wychodzi mu na to, że najgorszy (dla ofiary) jest kolt 0.45" z ołowianymi kulami. Bo jak taki pocisk trafi w udo, w najlepszym przypadku kończy się to amputacją kończyny. *„...A te wszystkie refleksje wywołane były widokiem takiego właśnie kolta, który mierzył w moją nogę".* W momencie gdy (jak mu się wydawało) gangster naciska na spust – *„odruchowo napiąłem mięśnie. To znakomity środek obrony przed kulą. Niemal tak samo skuteczny jak zasłonięcie się gazetą".*

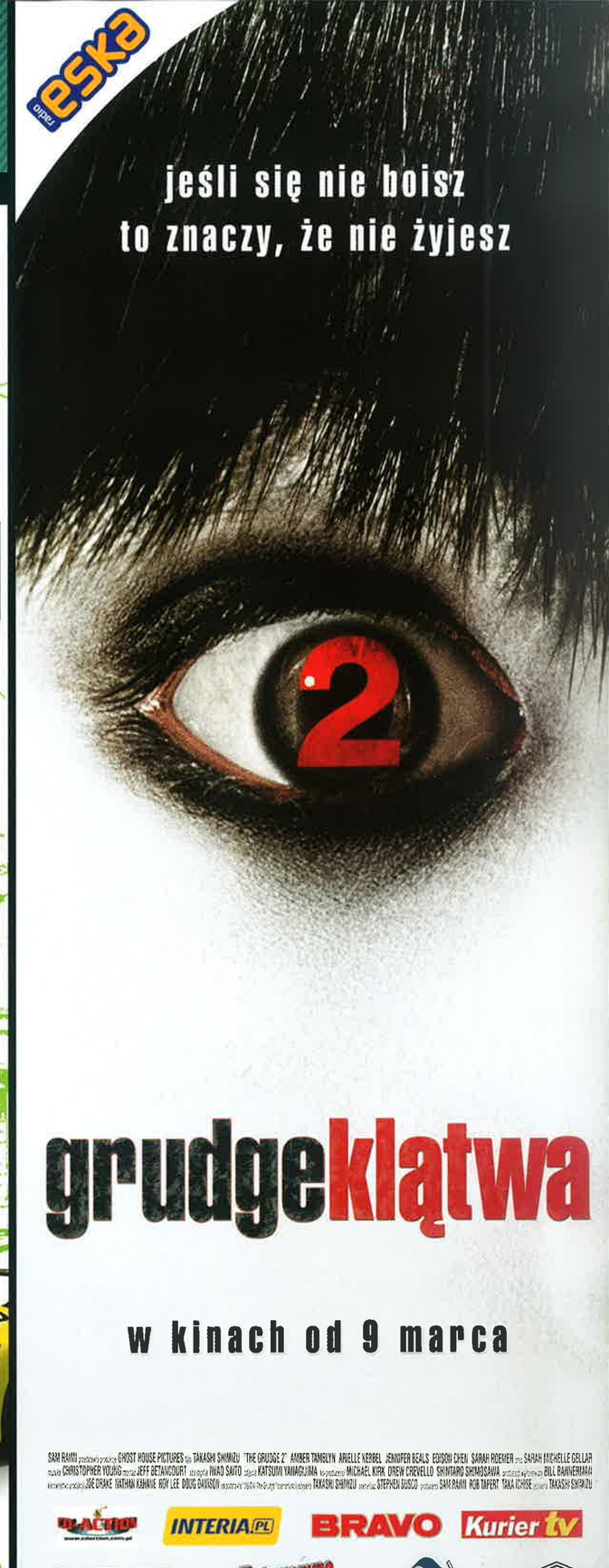
Już to mnie rozwaliło. A są tam także inne kultowe dla mnie frazy, np. *„wyszedłem zza rogu budynku i stanąłem jak wryty. Zawsze stoję jak wryty, gdy dostaję byka w żołądek".* Takowych smaczków jest tam mnóstwo, a poza tym to naprawdę trzymająca w napięciu książka sensacyjna. I choć napisana ze 40 lat temu, ani trochę się nie zestarzała. A jak się wam spodoba, niezła jest też „Lalka na łańcuchu" tego samego autora. Popełnił on też doskonałą – i utrzymaną już w całkiem innym, bardzo serio klimacie – książkę „HMS Ulisses". Coś jak „Das Boot", tylko że o załodze brytyjskiego niszczyciela podczas II wojny. Polecam ...A skoro już mowa o „Das Boot" – ta książka (tak, tak, przecież film na jej motywach jest...) również jest godna lektury... No dobra, kończę, bo zaraz polecę wam „Iliadę", i to w oryginale. :)

Xpand Rally Xtreme

Gatunek: rajdówka
Podobne do: XR
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Demo: 03/07
Strona w CDA: 094

Od Allora: Engine okazujący już oznaki starości, a przede wszystkim zbyt kosmetyczne zmiany w porównaniu do XR sprawiają, że jest to gra, którą z czystym sumieniem polecić można jedynie fanom „jedynki".

Smuggler: Coś jak paroletni samochód po wizycie u lakiernika i wymianie tapicerki. Niby nówka, ale jednak to nie to samo. A już na pewno nie po cenie nówki.
Czarny Iwan: Jak geminek po wyjściu ze szpitala. ;)
Qn`ik: A wiecie, że XRX robiła tak naprawdę inna ekipa niż XR? Nie to, by to cokolwiek zmieniało, ale chciałem się podzielić ciekawostką.
Hut: Łał, ale fajowo!



- PRODUCENT: GSC
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.STALKER-GAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | PIKNIK NA SKRAJU CZERNOBYLA

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

Cóż, w Zonie każdy kiedyś był zielony. I każdy będzie.

Katastrofa, która miała miejsce w małym miasteczku na Ukrainie w 1986 roku, do dziś budzi bardzo duże kontrowersje. Spory dotyczą głównie następstw, ale temat coraz częściej poruszany jest także poza sympozjami naukowców zajmujących się promieniowaniem.

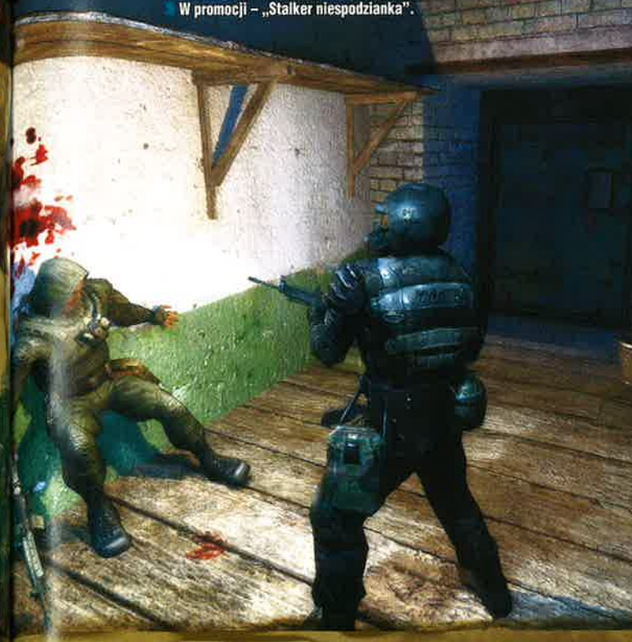
GSC zabrało się za tworzenie gry o katastrofie w Czernobylu już dawno temu, jednak premiera wciąż była przekładana. Teraz wreszcie czas wydania nadchodzi wielkimi krokami, a wy jako **pierwsi na świecie** (tak! Więcej informacji w ramce) możecie przeczytać recenzję jednej z najdłużej wyczekiwanych gier na PC.

Droga przez anomalie

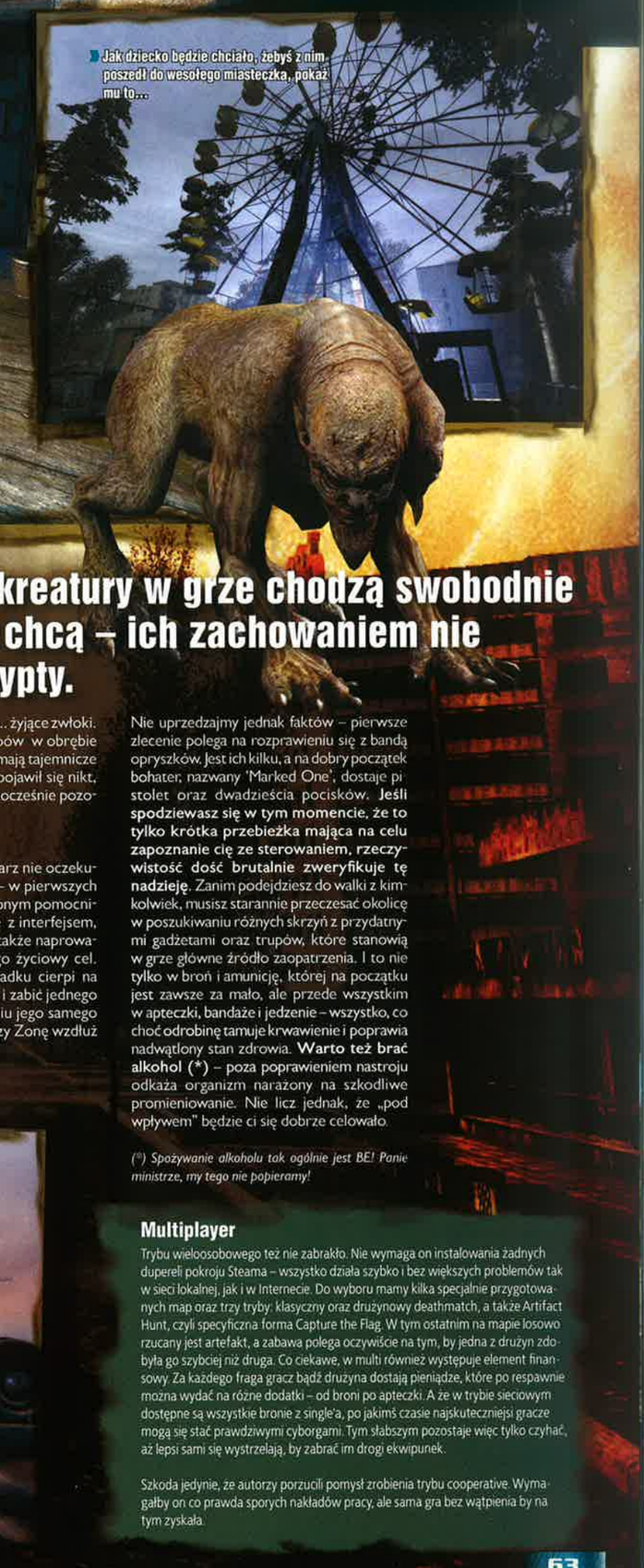
Na Stalkerze (*) po cichu postawiliśmy krzyżyk już dawno temu, porzucając wszelką nadzieję na ukończenie tego znakomicie zapowiadającego się RPG, obficie pokropionego strzelanką. **Ukraińscy autorzy mieli tak dużo nowatorskich pomysłów i ambitnych planów, że niemal niemożliwe było ich zrealizowanie.** Przełom nastąpił jakiś czas temu, gdy ekipa GSC zapowiedziała dość radykalną zmianę formuły. Porzucono wiele najbardziej oryginalnych rozwiązań, sama gra zaś wyorbitowała w stronę nieco ambitniejszej strzelanki. Wydawało się, że to ustępstwo, na jakie trzeba było pójść, by w ogóle Stalkera wydać.

(*) Tytuł gry zapisuję w sposób niekanoniczny, gdyż pozbawiony kropek. Tak się po prostu wygodniej czyta; mam nadzieję, że E.G.O. twórców na tym bardzo nie ucierpi.

Im bliżej premiery, tym częściej zza wschodniej granicy dochodziły optymistyczne wieści. W sumie okazało się, że **tak naprawdę nie zmieniono zbytnio koncepcji, zrezygnowano tylko z rozwiązań, które się zwyczajnie nie sprawdziły podczas testów wczesnych wersji.** Za częścią co prawda trochę zapłakałem (pojazdy!), ale ogólnie początkowe zamierzenia się sprawdziły. Może jedynie z tą różnicą, że **teraz gra jest bardziej FPS-em z elementami RPG, a nie odwrotnie.**



W promocji – „Stalker niespodzianka".



Jak dziecko będzie chciało, żebyś z nim poszedł do wesołego miasteczka, pokaż mu to...

Stroboskop w Czernobylu

Zanim przejdziemy do samej gry, kilka słów o głównych założeniach fabularnych. Akcja Stalkera dzieje się w niedalekiej przyszłości. W 2006 roku na terenie elektrowni w Czernobylu i okolicach zauważyć można było bardzo jasne światło – jakby spowodowane wybuchem. Od tamtego czasu na terenie Zony pojawiły się bardzo silne anomalie, a także zaczęły występować całe stada zmutowanych i bardzo niebezpiecznych zwierząt. Wojsko odgrodziło więc teren wokół reaktora, jednak nie przeszkodziło to wielu śmiałkom – stalkerom – próbować przedostać się do Zony i szukać tam cennych rzeczy, które można by sprzedać. Dla niektórych celem było także... spełnienie najskrytszych marzeń.

Rozgrywka rozpoczyna się od intra, z którego dowiadujemy się, że ciężarówka, jaką jechał bohater, uległa tajemniczemu wypadkowi (porażenie piorunem?). Następnego dnia odnalazł ją jeden ze stalkerów – ludzi przeszukujących Zonę w poszukiwaniu cennych znalezisk. Zabrał nieprzytomnego bohatera do miejscowego sklepikarza, któremu chciał go sprzedać jako... żyjące zwłoki. Charakterystyczne dla trupów w obrębie reaktora jest bowiem to, że mają tajemnicze znamiona – do tej pory nie pojawił się nikt, kto by takowe „dostał", jednocześnie pozostając przy życiu.

Postacie i kreatury w grze chodzą swobodnie tam, gdzie chcą – ich zachowaniem nie kierują skrypty.

Grunt to mieć cel

Za uratowanie życia sklepikarz nie oczekuje wiele, wręcz przeciwnie – w pierwszych chwilach gry jest niezastąpionym pomocnikiem. To on zapoznaje cię z interfejsem, zleca pierwsze zadania, on także naprowadza bohatera na jedyny jego życiowy cel. Choć nasz stalker po wypadku cierpi na amnezję, wie, że ma znaleźć i zabić jednego człowieka – i w poszukiwaniu jego samego oraz wieści o nim przemierzy Zonę wzdłuż i wszerz.

Nie uprzedzajmy jednak faktów – pierwsze zlecenie polega na rozprawieniu się z bandą opryszków. Jest ich kilku, a na dobry początek bohater, nazwany 'Marked One', dostaje pistolet oraz dwadzieścia pocisków. **Jeśli spodziewasz się w tym momencie, że to tylko krótka przebieżka mająca na celu zapoznanie cię ze sterowaniem, rzeczywistość dość brutalnie zweryfikuje tę nadzieję.** Zanim podejdziesz do walki z kimkolwiek, musisz starannie przeczesać okolicę w poszukiwaniu różnych skrzyń z przydatnymi gadżetami oraz trupów, które stanowią w grze główne źródło zaopatrzenia. I to nie tylko w broń i amunicję, której na początku jest zawsze za mało, ale przede wszystkim w apteczki, bandaże i jedzenie – wszystko, co choć odrobinę tamuje krwawienie i poprawia nadwątlony stan zdrowia. **Warto też brać alkohol (*)** – poza poprawieniem nastroju odkaża organizm narażony na szkodliwe promieniowanie. Nie licz jednak, że „pod wpływem" będzie ci się dobrze celowało.

(*) Spożywanie alkoholu tak ogólnie jest BE! Panie ministrze, my tego nie popieramy!

Na wschodzie bez zmian! Wciąż wszyscy chodzą promieniując wręcz optymizmem.

Multiplayer

Trybu wieloosobowego też nie zabrakło. Nie wymaga on instalowania żadnych dupereli pokroju Steama – wszystko działa szybko i bez większych problemów tak w sieci lokalnej, jak i w Internecie. Do wyboru mamy kilka specjalnie przygotowanych map oraz trzy tryby: klasyczny oraz drużynowy deathmatch, a także Artifact Hunt, czyli specyficzna forma Capture the Flag. W tym ostatnim na mapie losowo rzucany jest artefakt, a zabawa polega oczywiście na tym, by jedna z drużyn zdobyła go szybciej niż druga. Co ciekawe, w multi również występuje element finansowy. Za każdego fraga gracz bądź drużyna dostają pieniądze, które po respawnie można wydać na różne dodatki – od broni po apteczki. A że w trybie sieciowym dostępne są wszystkie bronie z single'a, po jakimś czasie najskuteczniejsi gracze mogą się stać prawdziwymi cyborgami. Tym słabszym pozostaje więc tylko czyhać, aż lepsi sami się wystrzelają, by zabrać im drogi ekwipunek.

Szkoda jedynie, że autorzy porzucili pomysł zrobienia trybu cooperative. Wymagałby on co prawda sporych nakładów pracy, ale sama gra bez wątpienia by na tym zyskała.

Jeśli nie strzelanka, to?...

To jednak dopiero początek – później jest zdecydowanie trudniej. Nie oszukujmy się – **Stalker to nie strzelanka**. Owszem, po broń trzeba sięgać często, ale znacznie skuteczniejszą taktyką jest branie nóg za pas. W większości misji takie rozwiązanie jest jednak niemożliwe, dlatego spędzisz godziny, wychylając się zza winkla i prażąc do oddalonych wrogów (o dziwo, choć dysponują tą samą bronią, są znacznie bardziej skuteczni). Ucieczka sprawdzi się za to w walkach z kreaturami, które masowo zamieszkują Zonę.

Z giwerą wśród zwierząt

Autorzy chwalą się całkiem słusznie czymś, co nazywają A-life (sztuczne życie). Postacie i kreatury w grze chodzą swobodnie tam, gdzie chcą, nigdy nie możesz być pewny, że jakaś się nie czai w konkretnym miejscu – **ich zachowaniem nie kierują skrypty**. Wszystkie jednak są do ciebie nastawione raczej wrogo. Choć czasem nie zaatakują pierwsze, to gdy podejdziesz za blisko, lepiej szybko sięgaj po broń. Walki ze zmutowanymi psami czy innymi niezidentyfikowanymi krzyżówkami niedźwiedzia z cyklopem są bardzo niewdzięczne. Przeciwnicy ci są bardzo odporni, w niektórych przypadkach też trudno wskazać głowę. Stąd częstokroć na jednego z nich trzeba zmarnować cały magazynek z kałasza (niekiedy też można spotkać całe stada – jeśli w porę nie uciekniesz, możesz tylko szukać klawisza Quick Load), a pożytek z pokonania jest w zasadzie żaden, gdyż **w grze nie ma żadnych punktów doświadczenia**. Można więc tylko przeszukiwać ciała, jednak jedyne, co da się znaleźć, to jakieś fragmenty anatomii kreatur. Bohaterowi nie przydają się one zupełnie do niczego, ale czasem postacie zlecają mu zdobycie czegoś konkretnego (typu: „żona lubi wytworne ciuchy, dostarcz mi więc ogon psa"). Jakieś pieniądze z tego są, ale nieproporcjonalnie małe w porównaniu do poniesionych wydatków.

Każda potwora chodzi po torach!

Śladami Makiawelego

Co by się w takim razie stało, gdybyś od razu pobiegł i starał się wykonać pierwsze zadanie? Po drodze spotkasz jeszcze jedną grupę, którą możesz poprosić o wsparcie. Oni jednak, choć walczyć będą dzielnie, raczej zostaną wybici. Jeśli któryś będzie tylko ranny, możesz „poczęstować" go apteczką, wtedy wstanie i będzie walczył dalej. Jeśli jednak nie... Cóż, jego ekwipunek i tak mu się już nie przyda, a ty z marnym pistolecikiem i tak nie masz najmniejszych szans.

Wszystko przez to, że **autorzy bardzo poważnie podeszli do specyfikacji broni**. Jeśli piszą, że pistolet jest mało precyzyjny, nie żartują – choćbyś mierzył korzystając z muszki i szczerbinki (co jest wysoce niepraktyczne, gdyż tylko przy strzelaniu „z biodra" kursor zmienia kolor, gdy znajduje się na przeciwniku), na wykonanie headshota z odległości większej niż 10 metrów nie masz właściwie szans. A strzał w głowę to jedyna skuteczna taktyka w tej grze, przeciwnicy są bowiem niesamowitymi cyborgami zdolnymi przeżyć niekiedy całą serię wystrzeloną w plecy.

Money makes the world go around

System ekonomii jest tu zresztą bardzo zaawansowany. Z każdą postacią, z jaką możesz porozmawiać, możesz też handlować. Większość kupuje i sprzedaje tylko apteczki, ale w kilku miejscach znajdziesz też całe sklepiki, w których nie tylko pozbędziesz się zbędnego balastu (co ma duże znaczenie, o tym za chwilę), ale i kupisz coś ciekawego – np. porządny skafander pozwalający nie umierać od razu po zetknięciu się z mocno radioaktywnym otoczeniem.

To tytuł, który bez wątpienia dobrze się sprzeda i zyska grupę oddanych fanów.

STALKER

Pierwsi na świecie!

Coś takiego nie zdarza się często – CD-Action miał okazję jako pierwsze medium na świecie zagrać w Stalkera w zasadzie bez ograniczeń. Nie pytajcie, jak tego dokonaliśmy – była to w każdym razie dość skomplikowana operacja związana z różnymi wyjazdami, potajemnym i nocnym przemykaniem się do ściśle tajnych biur itp. I jeśli w tym, co piszę, jest nieco przesady, możecie być pewni, że... nie aż tak wiele. Możliwość przedstawienia wam jako pierwszym na świecie tych informacji kosztowała nas naprawdę sporo. (*) Ale przecież warto.

Kod, w który graliśmy, był wersją niemal kompletną i zawierającą wszystkie poziomy, postacie i questy. Nie był jednak bez wątpienia wersją ostateczną. Mogę się założyć, że zaraz po oddaniu gry do tłoczni w Internecie znaleźć będzie można kilka patchy, które będą poprawiały mniejsze lub większe niedoróbki. Sytuacja wygląda tak dlatego, że wydawca, THQ, wyznaczył dla GSC bardzo restrykcyjny termin, w którym gra musi wyjść – aby go dotrzymać, producenci zapewne będą poprawiali tytuł już po premierze. Na szczęście jednak błędów nie ma aż tak wielu, by gra na obecnym stadium nie była grywalna.

(*) Żeby była pełna jasność – nie było żadnych nacisków i sugestii ze strony twórców odnośnie końcowej oceny tej gry...

Wspomniałem o balaście nieprzypadkowo, gdyż Stalker nie jest bez wątpienia grą dla chomików. Jeśli lubisz korzystać przy przeszukiwaniu zwłok z przycisku Take All, po kilku minutach będziesz tak przeciążony, że ledwo będziesz się mógł poruszać. Limit kilogramów przenoszonego sprzętu ustalono na 40 (możesz wziąć więcej, ale wtedy zapomnij o sprincie). Początkowo zbierać możesz wszystko – i sprzedawać u sklepikarza, jednak gdy pójdziesz dalej w Zonę, ciągłe powroty się nie opłacają. Musisz więc na tyle starannie dobrać ekwipunek, by znalazło się tam przede wszystkim miejsce na trzy rodzaje dobrej broni (uwaga – karabiny dość szybko się psują, więc dobrze mieć też coś zapasowego. Zwłaszcza że niczego nie można naprawić), skafander oraz naprawdę dużo apteczek i amunicji.

Do Czernobyla na grzyby

Głównym celem stalkerów w Zonie jest też zbieranie artefaktów, czyli dziwnych, podświetlonych przedmiotów dość obficie rozrzuconych po lokacji (niektóre z nich same się przemieszczają!). Można je przypiąć do pasa (każdy poprawia jakiś współczynnik, np. odporność na promieniowanie, ale też działa źle na inny) albo sprzedać – nie są ciężkie, warto się więc po nie schylać. Dotarcie do nich często nie jest jednak łatwe, gdyż w największych skupiskach występują w pobliżu anomalii. Są one – anomalie – na tyle ważnym elementem gry, że zasługują na osobny akapit.

Podczas spacerowania po otwartym terenie często usłyszysz narastający sygnał – specyficzne „pikanie" informujące cię, że znajdujesz się niedaleko anomalii. Tych napotkać można kilka rodzajów – od silnych zawirowań powietrza po wybuchające ogniem. Najlepszą metodą walki z nimi jest ich unikanie, stąd też gra czasem zamienia się niemal w platformówkę, w której celem jest omijanie niebezpiecznych fragmentów lokacji. Aby sprawdzić siłę i działanie anomalii, możesz rzucać w nie śrubę (masz ich nielimitowaną liczbę) – nastąpi wybuch, po którym ewentualnie możesz spróbować się przedrzeć. Zwykle jednak się to nie udaje, lojalnie uprzedzam.

Zmutowany patriarchat

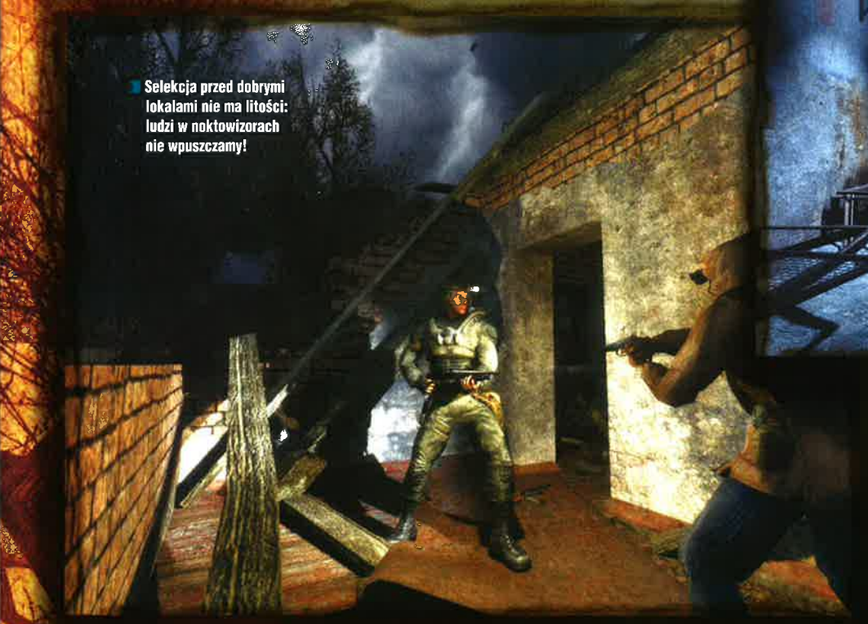
Czas na kilka słów o tym, kto zamieszkuje Zonę. Otóż, są to tylko dorośli mężczyźni – **nie ma tam ani jednej kobiety czy dziecka** (no dobrze, zmutowanym psom pod ogon wolałem nie zaglądać, ale to i tak się nie liczy). Zaś facetów jest tu wielu, a pełnią bardzo różne funkcje. Sprzedawcy, barmani, żołnierze – przekrój jest spory. Oczywiście duża ich część to stalkerzy, których w sumie jest około tysiąca. Z każdym z nich możesz żyć w różnych stosunkach – większość podchodzić będzie do ciebie neutralnie, ale jeśli komuś zaleziesz za skórę, ew. pomożesz w trudnej sytuacji, też nie pozostanie to niezauważone. Przez cały czas w swoim PDA możesz też zobaczyć ranking stalkerów, ale prawdę mówiąc, to tylko jakaś pozostałość po wcześniejszych, ambitniejszych planach twórców – w grze tak naprawdę do niczego specjalnego nie służy.

Na terenie Zony napotkasz też wojaków, których główną rolą jest niedopuszczenie cię do określonych terenów. Początkowo podchodzą do ciebie neutralnie i nawet dają się przekupić, jednak bardzo łatwo im podpaść, co powoduje, że stają się twoimi

Kontrolerzy biletów w Zonie się nie patyczkują...

Istnieją mniej inwazyjne metody tępienia karaluchów, ale i elektryczna anomalia nie jest zła.

...Dlatego już z daleka warto okazywać bilet miesięczny.



Selekcja przed dobrymi lokalami nie ma litości: ludzi w noktowizorach nie wpuszczamy!

Nie wykończysz mnie tak łatwo! Przetrwałem nawet całą „Modę na sukces"!

Nie daj się nabrać – Stalker nie jest strzelanką!

zaciekłymi wrogami. To zresztą problem, z którym trudno sobie w grze poradzić. Wykonując po prostu jakąś misję (np. zabicie zdrajcy) prawie zawsze komuś podpadniesz – a dobrej czy neutralnej reputacji odzyskać nie sposób. Po jakimś czasie może się zdarzyć, że nigdzie nie będziesz mógł przemieszczać się bezpiecznie – będziesz toczył bój ze wszystkimi, co może czasem niemal uniemożliwić zabawę.

Run, stalker, rest!

Chyba największą wadą gry jest jednak co innego – bieganie. Początkowo GSC planowało umieścić w Stalkerze pojazdy, którymi dałoby się szybko przemieszczać po terenie Zony. Jednak wewnętrzne testy wykazały, że nie warto tego robić ze względu na anomalie. Podczas jazdy z prędkością kilkudziesięciu kilometrów na godzinę niemożliwym było ich ominięcie, zaś natrafienie na nie musiało się zakończyć nieuchronną śmiercią. Dlatego żaden samochód w grze się nie porusza (choć w Zonie jest ich całkiem sporo). I tu dochodzimy do największego problemu: **odległości w Stalkerze są tak duże, że przemierzanie ich na piechotę to istna katorga** – zwłaszcza że możliwość korzystania ze sprintu jest bardzo ograniczona. Pasek staminy podczas szybkiego biegu cały czas maleje – tym prędzej, im więcej masz rzeczy w plecaku. Automatycznie uzupełnia się tylko wtedy, gdy stoisz. Jeśli poruszasz się normalnym tempem, stoi w miejscu. Stąd też sam nie wiem, jaka technika jest lepsza – chodzenie cały czas jednym tempem (czasem przyspieszanym ze względu na konieczność ucieczki przed jakąś sforą) czy sprint – kilkusekundowy postój – sprint – postój itd.

Uważam, że najlepsze byłoby takie rozwiązanie: zaimplementowanie samochodów kosztem usunięcia anomalii z głównych dróg. Cóż – tego jednak najprawdopodobniej nie poprawi żaden patch, bo zmieniłoby to grę w bardzo dużym stopniu. A szkoda – gdyż **za to bieganie odejmuję Stalkerowi jeden punkt od oceny**.

Broni jest naprawdę sporo – i całe szczęście, bo psuje się bardzo szybko.

dokładnie chodzi, by nie psuć nikomu niespodzianki (mnie udało się zobaczyć trzy), jednak mała enigmatyczna rada – zrób save, zanim o coś poprosisz... Fałszywe zakończenia są uzależnione od tego, jaki był twój styl gry – inny film zobaczysz, gdy koncentrowałeś się na zbieraniu jak największej liczby dóbr, a inny, jeśli wiodłeś życie stalkera-anioła. Tak czy inaczej jednak **warto dojść do prawdziwych zakończeń – choćby dlatego, że wiążą się z nimi dodatkowe poziomy**.

Stalker od podszewki

No, zdradziłem już wystarczająco dużo, czas przejść do spraw bardziej przyziemnych, czyli jak to wszystko działa. Stalker pierwotnie zapowiadano jako jedną z pierwszych gier, które mają korzystać z DirectX... 9. (O 10 wówczas nikt jeszcze nie słyszał, a autorzy nie zdecydowali się na całkowite przemodelowanie silnika.) Dobrą wiadomością jest to, że gra korzysta również z renderowania DirectX 8. I choć wygląda wtedy gorzej, działa również na dość słabych jak na dzisiejsze standardy kompach. Do maksimum detali również nie trzeba nie wiadomo jakiego potwora – **na Pentium IV, GeForce 7900 i 1 GB RAM grało mi się wystarczająco płynnie i przyjemnie**.

Grafika może nie stanie w szranki z Crysisem czy nawet techlandowym Warhoundem (vide temat numeru kilka stron wcześniej), **stoi jednak na bardzo przyzwoitym poziomie Half-Life'a 2**. Fakt – gry mającej już kilka lat, ale cóż poradzić – dziś postęp graficzny nie jest tak szybki jak jeszcze w 2000 roku. Nie najgorzej jest za to, jeśli chodzi o czas ładowania poziomów – jako że między nimi przemieszczać się będziesz dość często, istotne jest, że oczekiwanie nie jest dłuższe niż kilkanaście(dziesiąt?) sekund.

Cierpliwość popłaci

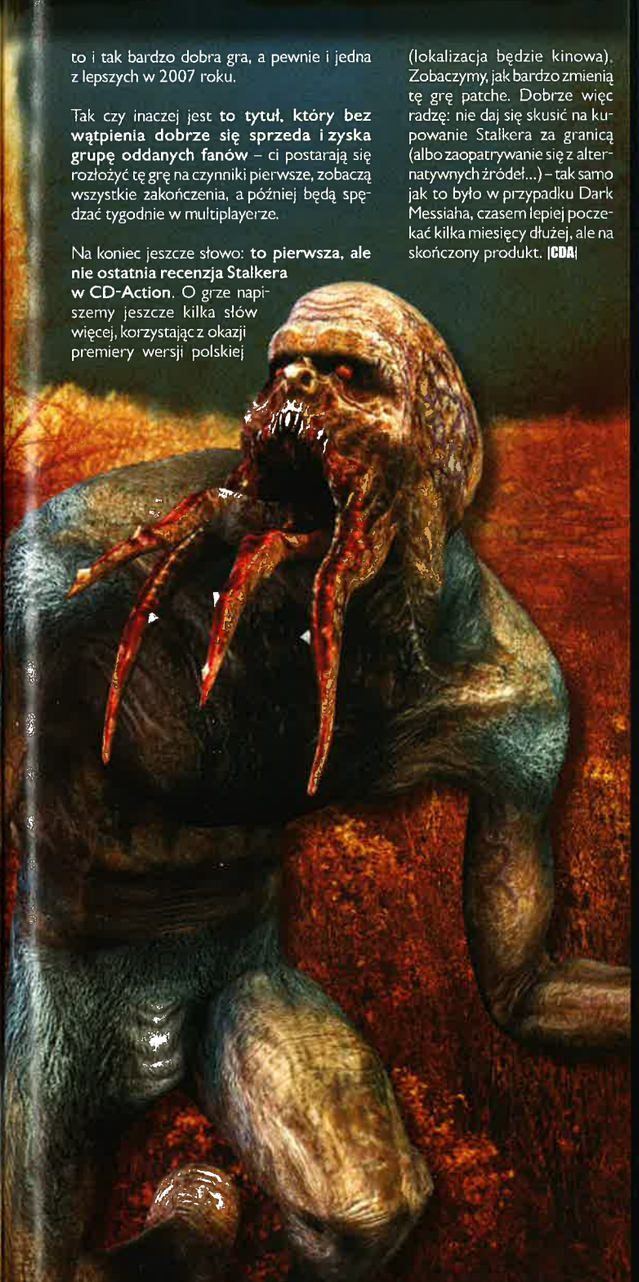
Patrząc globalnie, na zimno i bez emocji, muszę stwierdzić, że **mimo wszystko Stalker trochę zawiódł**. Nieco zbyt długo czekaliśmy na tę grę, a nadzieje z nią związane były chyba zbyt wygórowane. To trochę jak srebrne medale naszych siatkarzy i szczypiornistów. Z jednej strony lekki niedosyt (marzyło się złoto...), z drugiej jednak przecież wielka radość, i spory sukces. Zatem Stalker wprawdzie mnie zawiódł, ale jednocześnie

Elementy RPG niekiedy są bardzo widoczne. A dokładniej RPG-7.

to i tak bardzo dobra gra, a pewnie i jedna z lepszych w 2007 roku.

Tak czy inaczej jest **to tytuł, który bez wątpienia dobrze się sprzeda i zyska grupę oddanych fanów** – ci postarają się rozłożyć tę grę na czynniki pierwsze, zobaczą wszystkie zakończenia, a później będą spędzać tygodnie w multiplayerze.

Na koniec jeszcze słowo: **to pierwsza, ale nie ostatnia recenzja Stalkera w CD-Action**. O grze napiszemy jeszcze kilka słów więcej, korzystając z okazji premiery wersji polskiej (lokalizacja będzie kinowa). Zobaczymy, jak bardzo zmienią tę grę patche. Dobrze więc radzę: nie daj się skusić na kupowanie Stalkera za granicą (albo zaopatrywanie się z alternatywnych źródeł...) – tak samo jak to było w przypadku Dark Messiaha, czasem lepiej poczekać kilka miesięcy dłużej, ale na skończony produkt. |CDA|



- PRODUCENT: ELEKTROGAMES
- DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
- CENA: 29,90 ZŁ
- WWW.IQPPL
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 200 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 06/2006 CD 06/2006

BURNETT ! GRA WIECZNIE ŻYWA!

ANOTHER WORLD

15TH ANNIVERSARY EDITION

W początkach rozrywki komputerowej było coś magicznego. W obecnych czasach człowiek oglądając gry komputerowe dość często ma wrażenie, że – cytując jednego z bohaterów „Podziemnego kręgu" – ogląda kopię kopii oryginału.

Oczywiście może to wynikać z tego, że trudno ciągle wymyślać coś nowego. Nie można się jednak oprzeć wrażeniu, że wina w dużej mierze leży też po stronie kilku gigantycznych koncernów skupiających w swoich rękach cały przemysł. W latach 90. gra komputerowa, jak np. opisywany tu Another World, była niejednokrotnie **dziełem jednego człowieka**, którego oprócz platformy ograniczała jedynie wyobraźnia. Dziś jest to niestety niemożliwe, zaś współczesne zespoły programistów zdają się w dużej mierze zatracać własną indywidualność i oferować graczom te same rozwiązania w innych opakowaniach.

A.D. 1991

Początki lat dziewięćdziesiątych. Na rynku pojawia się gra Another World. (O niej samej rozpisywać się za bardzo nie chcę – poczytajcie choćby Gry Wiecznie Żywe sprzed paru miesięcy.) Jedna z tych, o których można powiedzieć „kultowa", patrząc ludziom prosto w oczy. Po wielu, wielu latach doczekaliśmy się jej **odświeżonej wersji**.

A.D. 2006

W najnowszej wersji Another Worlda **Eric Chahi skoncentrował się na podniesieniu rozdzielczości samych postaci, jak również podwyższeniu jakości obrazów tworzących tło rozgrywki, sam mechanizm rozgrywki pozostawiając bez zmian**. Niestety w dużej mierze widać, że znów była to walka jednego człowieka z resztą świata. A szkoda, bo AW jest (IMHO) marką samą w sobie do tego stopnia, że zasługiwałaby na zainteresowanie jakiegoś większego zespołu, zwłaszcza że jakościowo nawet po 15 latach bije wiele gniotów, które obecnie się pojawiają.

Dlatego też retusz ww. elementów szczególnie pozytywnie nie zaskakuje. Choć trzeba przyznać autorowi, że **dzięki jego pracy można spokojnie ową grę uruchomić bez obaw o dobre wspomnienia**. Dodatkowo istnieje możliwość porównania skoku technologicznego na przestrzeni owych kilkudziesięciu lat. Włączywszy wszystkie najnowsze nowinki graficzne, od rozdzielczości 2048 x 1536 zaczynając, możemy popatrzeć chwilę na grę, po czym przestawić na 320 x 200 i wyłączyć wszystkie dodatki rodem z XXI wieku. Wprawdzie wrażenie może być lekko szokujące (coś jak zajrzenie starszej damie pod spódnicę), ale choć w małej części pokazuje, jaki postęp technologiczny dokonał się na przestrzeni tego czasu. Dość rzec, że oryginał mieścił się na jednej dyskietce 1,44 MB, podczas kiedy aktualna wersja zajmuje 237 mega, zaś filmik przedstawiający proces odmładzania gry jeszcze więcej. Jeżeli idzie o innowacje, twórcy zapowiadają też płytę z oryginalną oprawą dźwiękową Jean-François Freitaga oraz dość dużą liczbę innych gadżetów.

Dla kogo?

Nie da się ukryć, że produkcja owa skierowana jest do raczej specyficznego grona odbiorców. **Do ludzi nastawionych na grywalność, a nie fajerwerki graficzne**. Współcześni „wyjadacze" ze swoimi Pentiumami gazillion GHz mogą z politowaniem patrzeć, jakimiż to banalnymi grami fascynowało się poprzednie pokolenie. Jednak niejednemu starszemu graczowi łezka w oku się zakręci i chętnie raz jeszcze będzie śmigał po zaciemnionych korytarzach twierdzy Obcych. A i młodszy gracz mógłby się o ukończenie Another Worlda pokusić, gdyż – jak wspomniałem – jest to gra kultowa i jej nieznajomość jest poważnym brakiem w orientacji w szeroko pojętej historii rozrywki medialnej. |CDA|

- PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.SUPREMECOMMANDER.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | ...PODEJMUJE WYZWANIE

SUPREME COMMANDER™

Supreme Commander rozpalał naszą wyobraźnię od chwili, w której Chris Taylor i jego Gas Powered Games ogłosili ten tytuł, a wszystkie prezentacje gry, w jakich mieliśmy okazję uczestniczyć, tylko powiększały apetyt na tę produkcję. Chętnych było wielu, ale tylko jeden z nas mógł pojechać do siedziby THQ w angielskim Woking, by niemal na miesiąc przed datą oficjalnej premiery zrecenzować grę – jak się okazało, była to wyprawa dla prawdziwego twardziela...

I to wcale nie dlatego, że ze względu na huragan szalejący nad Europą większość lotów miała opóźnienia lub została odwołana i droga powrotna do redakcji przedłużyła się o dwadzieścia cztery godziny, z których tylko trzy udało się przeznaczyć na sen. **Supreme Commander to gra bardzo złożona, a przy tym trudna na tyle, że potrafi ośmieszyć nawet zaprawionego w wirtualnych bojach weterana** – a przecież, by solidnie zrecenzować taki tytuł, trzeba go złamać i pokonać. Tym bardziej że moim przeciwnikiem była nie tylko sztuczna inteligencja gry, ale również upływający nieubłaganie czas. Nie miałem komfortu kilkudziesięciu wolnych wieczorów, które mógłbym – jak większość graczy, którzy SupComa kupią – przeznaczyć na wymyślanie kolejnych taktyk. Do mojej dyspozycji oddano jedynie niecałe 100 godzin w bazie głównej THQ i nowoczesny komputer firmy Dell.

Tyraliera – naprzód!

E=mc²

Supreme Commander to **gra strategiczna czasu rzeczywistego** i jak zdecydowana większość klasycznych tytułów należących do tego gatunku (a ten jest bezpośrednim następcą jednego z największych evergreenów – patrz ramka: Supreme: Total 2) **bazuje na modelu ekonomicznym, którego podstawą są surowce.** Tutaj są dwa: **masa i energia.** Ich pozyskiwaniem i wytwarzaniem zajmują się odpowiednie budynki, które stawiać można w zasadzie bez ograniczeń. Co prawda, podstawowe źródło zdobywania masy to ekstraktory, które buduje się jedynie w ustalonych punktach mapy, a energię lepiej od zwykłych generatorów wytwarzają elektrownie – te również można wznieść jedynie w konkretnie określonych miejscach. W obu przypadkach jednak można znaleźć inne rozwiązania (odpowiednie budynki), pozwalające wytwarzać i masę, i energię bez żadnych limitów. To oznacza, że budynki i jednostki również można konstruować właściwie bez ograniczeń (mówiąc dokładnie – ich liczba ma górny pułap, ale bardzo wysoki), w związku z czym **trzecim bardzo ważnym „surowcem" staje się w pewnym sensie czas** – bo im więcej go wydamy, tym większą siłą militarną (w ofensywie i defensywie) będziemy dysponować. A że rozgrywka na każdej z map (czy to w trybie kampanii, czy w pojedynczych rozgrywkach) zajmuje minimum półtorej godziny (a zwykle dwa razy więcej), jasne się staje, że skala potyczek, w jakich przyjdzie nam brać udział, jest niemała.

Czas to nie tylko pieniądz

Czas odgrywa zresztą jeszcze jedną istotną rolę w modelu ekonomicznym (bardzo udanym, ale i złożonym – patrz ramka: M & M – masa i moc), na którym bazuje gra. Poziom zaopatrzenia w masę i energię wyrażony jest w dwojaki sposób – po pierwsze, zapasem danego surowca zmagazynowanym w przeznaczonych do tego budynkach, po drugie zaś, różnicą między wysokością produkcji a wartością zużycia obu w każdej sekundzie. W porównaniu z tym, ile energii i masy wytwarza i równocześnie pożera infrastruktura tworzonych w grze baz bojowych, wysokość zapasów znajdujących się zwykle w magazynach jest stosunkowo niewielka i w przypadku chwilowych niedoborów szybko znika.

Dlatego ważne jest, by tak zaplanować produkcję, aby wystarczała na wszystkie bieżące potrzeby – głównie produkowanie jednostek i stawianie budynków, ale także utrzymanie w ruchu niektórych z nich. Już to jest samo w sobie dość trudne (stąd tak długi opis tylko tego aspektu) i wymaga sporej uwagi, ciągłego śledzenia tego, co dzieje się z produkcją – a to najmniej absorbujące z zadań, jakie stawia przed graczem Supreme Commander.

Eeee...konomia

Model ekonomiczny gry to ledwie „egzamin do gimnazjum" w porównaniu z innymi jej elementami, głównie z tym, co najważniejsze, czyli zarządzaniem i dowodzeniem jednostkami – po zakończeniu testów czułem się co najmniej jak posiadacz doktoratu. **Nowe dzieło Chrisa Taylora pozwala toczyć walkę na lądzie, w powietrzu i na morzu, na ogromnych mapach** (większość z nich w trakcie wykonywania misji, przynajmniej w trybie kampanii, powiększa się wraz z wykonywaniem kolejnych rozkazów), oddaje do dyspozycji gracza nie dziesiątki, a setki jednostek. Jednostek, które zyskują dodatkowe zdolności, jeśli współdziałają ze sobą na polu walki, są w różnym stopniu skuteczne w walce z określonymi rodzajami przeciwników, a ponadto wiele misji wymusza prowadzenie równoczesnych działań na kilku frontach. Na szczęście częścią mechanizmów rozgrywki jest również całkiem spora liczba rozwiązań i pomysłów, które mają ułatwić opanowanie teatru wojny.

Skalowanie, głupku!

Pierwszym i najważniejszym z nich jest **możliwość skalowania mapy, będąca jednocześnie najbardziej efektownym patentem zastosowanym w grze.** Zwykle w grach z gatunku RTS gdzieś na ekranie znaj-

M & M
masa i moc

Model ekonomiczny, na którym bazuje Supreme Commander jest stosunkowo prosty w podstawowych założeniach – programiści jednak rozbudowali go o kilka elementów zwiększających jego finezję (lub też... poziom złożoności). Masę pozyskiwać można z ekstraktorów, jakie ustawia się w wyznaczonych punktach mapy, lub używając fabrykatorów, które tworzą ją z energii. Trzeci sposób to zbieranie złomu ze zniszczonych jednostek i budynków zarówno wroga, jak i własnych – w niektórych momentach wykorzystanie go może zadecydować o zwycięstwie lub przegranej. Inny podobny smaczek to bonusy, jakie daje budowanie generatorów energii np. przy fabrykach – to zwiększa ich wydajność o 25% za każdy bok budynku obstawiony generatorami. To też drobiazg, który może wpłynąć na ostateczny wynik batalii.

...i mapa robi się płynnie mniej więcej taka!

Screeny, jakimi chwali się THQ, nie są oszukane – gra naprawdę tak wygląda, ale zanim zwykły śmiertelnik zobaczy ją w pełnej krasie, minie trochę czasu.

Pamiętaj: gdy chodzisz po lesie, staraj się nie hałasować. Możesz wystraszyć wiewiórki.

W wirze walki. Dosłownie.

ACU

ACU czy Armored Command Unit to najważniejsza jednostka w każdej misji trybu single. W tym wielkim bojowym mechu znajduje się główny bohater każdej z kampanii, dlatego jego utrata wiąże się nie tylko z efektownym wybuchem napędu atomowego, którym jest zasilany, ale również zakończeniem misji. ACU potrafi budować najprostsze struktury, całkiem nieźle radzi też sobie w walce. Możliwości robota można modyfikować, dodając do niego najróżniejsze upgrade'y (kosztuje to jednak mnóstwo masy i energii) – ACU każdej z frakcji ma w tym zakresie inne opcje, np. u Cybran pozwala korzystać z systemu elektronicznego kamuflażu, a u UEF zwiększa siłę rażenia strzałów.

Po pierwszym wstrząsie wywołanym wysokim poziomem trudności spodobało mi się to, że wreszcie ktoś się ze mną nie cacka.

duje się minimapa – okienko pokazujące w dużym pomniejszeniu całe pole walki lub przynajmniej jego znaczącą część. Tutaj również jest obecna, ale nie trzeba wcale z niej korzystać. Wystarczy zatrzymać kursor w dowolnym punkcie głównego obszaru interfejsu (na screenach jest to ten prostokąt między górnym paskiem informacyjnym a dolnym rzędem ikonek) i... pokręcić kółkiem myszy. Wtedy kamera zacznie się oddalać, płynnie pokazując coraz większy wycinek mapy, w pewnym momencie trójwymiarowe jednostki zostają zastąpione prostymi geometrycznymi ikonkami reprezentującymi ich klasę, a ekran przypomina mapę strategiczną. **To efekt, który potrafi wywołać mimowolne „łał!" u kogoś, kto jest tego świadkiem po raz pierwszy.** Szczególnie jeśli wykorzysta się go w drugą stronę, przechodząc od maksymalnego oddalenia, na którym widać tylko krążące wokół siebie kwadraty i romby, do zbliżenia, na którym widać, że te figury to roboty bojowe Tytan, bombowce Revenant czy czołgi Obsidian.

Co ciekawe, **główny ekran gry można podzielić na połowę** i obserwować dużą mapę strategiczną na jednej z nich, na drugiej zaś przyglądać się temu, co pokazuje mapa z bliska (widać to na jednym ze screenów). Na zestawach wyposażonych w potężne karty graficzne możliwe jest nawet rozdzielenie obrazu na dwa monitory, a jeśli są to nowoczesne panele LCD, wejście w rolę dowódcy wydającego rozkazy w wojnie przyszłości staje się bardzo proste.

Rozkaz – stać w kolejce!

Kolejne ułatwienie to coś, co można by nazwać **kolejkowaniem rozkazów** (choć to naturalnie żadną nowością nie jest...). To już rozwiązanie mniej spektakularne – nie jest czymś, co można by pokazać kolegom, by zobaczyli, jak się teraz pisze gry, ale w trakcie zabawy niewymownie pomocne. Podczas wydawania niemal każdego polecenia można wcisnąć i przytrzymać klawisz [Shift] i w ten sposób dodać do niego kolejny rozkaz lub rozkazy – właściwie bez ograniczenia co do ich liczby. W ten sposób łatwo można wybrać grupę „inżynierów" (to roboty zajmujące się stawianiem budynków i innymi podobnymi czynnościami z zakresu obsługi bazy) i ustalić dla nich cały zestaw działań, którymi zajmą się same już bez udziału gracza.

Dotyczy to również rozkazów czysto bojowych, choć tu ma to już nieco mniejsze zastosowanie – sytuacja na mapie bowiem zmienia się na tyle często i szybko, że wydane z wyprzedzeniem polecenia szybko tracą rację bytu.

Podobne kolejkowanie występuje również w przypadku fabryk. Co ciekawe, **zlecenia produkcyjne można wydawać fabrykom już wtedy, gdy postawione zostaną tylko ich fundamenty** – ich realizacja zaczyna się wtedy, gdy zakończy się budowa. Można również skorzystać z przycisku, który powtarza w nieskończoność ustaloną kolejkę produkcji, dzięki czemu fabryka jednostek naziemnych (w grze występuje podział na zakłady wytwarzające jednostki naziemne, powietrzne i morskie) może np. bez przerwy dostarczać we wskazane miejsce ciężką artylerię Serenity.

...Na plasterki!!!

Starcia armii reprezentujących siły UEF, Cybran i Aeon potrafią być bardzo fascynujące, również z czysto strategicznego punktu widzenia. To zasługa sztucznej inteligencji reprezentowanej oddziałami dowodzonymi przez komputer (przy grze w pojedynkę), a także dość dużego zróżnicowania jednostek (gdy mowa o grze w trybie multi). **AI gra bardzo twardo, agresywnie, nie ma w zwyczaju marnować czasu, nieustannie rozwija swoje bazy, produkując nowe jednostki i stawiając systemy obronne** (głównie działka przeciwpancerne i przeciwlotnicze oraz wyrzutnie torped). Stosuje nawet fortele znane głównie z rozgrywek sieciowych (może to tylko złudzenie, ale przy Supreme Commanderze łatwo uwierzyć w nadprzeciętną inteligencję czy nawet samoświadomość komputera), czyli np. wypuszczanie grupy słabszych jednostek, by odciągnęły i związały w walce oddziały gracza, a następnie przeprowadzanie drugiego, potężniejszego ataku z nieoczekiwanego kierunku na osłabione linie obronne ludzkiego przeciwnika.

Sztuczna inteligencja komputera potrafi być wyzwaniem nawet na najniższym poziomie trudności, na normalnym smak porażki niejednokrotnie pozna większość graczy, a najtrudniejszy zarezerwowany jest dla tych, którzy mają mnóstwo czasu, samozaparcia, a na

Światełko do nieba na cześć wrogiego pilota.

dodatek pochodzą z tego samego drzewa genealogicznego co Aleksander Wielki, Napoleon i Patton. **Trudno mi przypomnieć sobie inną grę, która wystawiła na taki test moją umiejętność logicznego myślenia, strategiczną rozwagę, umiejętność szybkiego i właściwego reagowania na taktyczne zagrywki przeciwnika.**

Supreme Commander to produkcja, która wymaga poświęcenia ogromnej ilości czasu i sporego wysiłku, by nauczyć się myśleć zgodnie z regułami konfliktu narzuconymi przez ludzi z Gas Powered Games (nie pomaga też to, że jednostki i ich uzbrojenie są futurystyczne, trudno więc polegać na instynktach czy wiedzy z innych okresów historycznych, by odgadnąć, która jednostka góruje nad którą).

Kampanie, frakcje, potyczki

Na pewno jednak ci gracze, którzy zdecydują się na wejście w świat SupComa, dostaną od twórców gry pakiet, jaki zajmie im czas na wiele, wiele godzin, dni, sesji. **Kampania dla jednego gracza udostępnia trzy frakcje, dla każdej z nich przygotowano sześć obszernych misji.** Są one powiązane ze sobą fabularnie (misje dla każdej z frakcji z osobna, a także misje poszczególnych frakcji ze sobą) i przedstawiają dość ciekawą wizję finalnego rozwiązania konfliktu, który od lat trawi galaktykę. Najlepsze w tej historii jest to, że działania każdej ze stron prowadzą do totalnej zagłady, kolejne misje zdają się coraz bardziej ku niej zbliżać, ciekawość „jak to się wszystko skończy?" osiąga więc w ostatnich rozgrywkach rozmiary równe stawce, o którą toczy się wojna.

Poza kampanią przygotowano również **czterdzieści map do pojedynczych potyczek.** Większość z nich wygląda dość wiarygodnie, sprawiają wrażenie autentycznych światów, niektóre jednak prezentują gatunek – niezbyt przeze mnie lubiany – symetrycznych kształtów, tj. gwiazdki, pierścienie i tym podobne figury, co dobrze wpływa na wyrównanie szans uczestników rozgrywki (nie uzależnia ich od początkowego umiejscowienia na mapie), ale sprawia, że bitwy stają się abstrakcyjnymi taktycznymi wprawkami, a nie są „prawdziwymi bataliami". Te same mapy, co w pojedynczych rozgrywkach, są dostępne także w trybie multi, i potrafią obsłużyć od 2 do 8 graczy – zależy to głównie od wielkości danej mapy, które mają rozmiary od 5 x 5 km aż po 81 x 81 km (spotykany bodaj najczęściej to 40 x 40 km).

W menu startowym znajduje się również Mod Manager (opcja, która pozwala uruchamiać modyfikacje przygotowane przez fanów) oraz Tutorial (daje dostęp do samouczka, dość nietypowego – wszystkie elementy gry wyjaśniają filmiki, sam tutorial to jak gdyby sandbox, w którym to, co obejrzymy na filmikach, można przetestować).

Odkąd na Marsie pojawiło się życie, to już nie czerwona, a burá planęta.

Supreme: Total 2

Tak wyglądała gra strategiczna Chrisa Taylora w 1997 roku...

...a tak jego „dziecko" wydane dziesięć lat później. Ech, postęp, postęp... :)

Supreme Commander to gra nazywana „duchowym następcą" kultowej strategii z 1997 roku zatytułowanej Total Annihilation. Nie przez przypadek – obie gry łączy postać Chrisa Taylora, ich głównego projektanta, a co za tym idzie – wiele bardzo podobnych lub niemal identycznych rozwiązań. Unikalny model ekonomiczny jest w obu w zasadzie taki sam, w grze sprzed dziesięciu lat zamiast masy był metal. Według tej samej filozofii wymyślano jednostki występujące w obu tytułach – zarówno w TA, jak i w SupComie są to futurystyczne machiny bojowe, trudne do rozróżnienia na pierwszy rzut oka, pozbawione zbędnych oznaczeń, insygniów itd. Podobieństw jest wiele i każdy fan Total Annihilation może być pewien, że nowa gra Chrisa Taylora sprawi mu wiele radości i przypomni stare batalie w nowoczesnej oprawie graficznej.

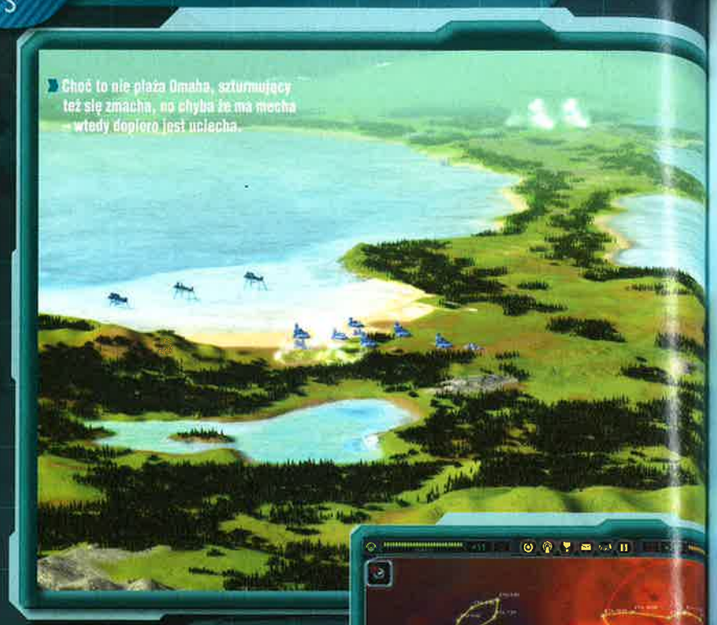
Frakcje

W konflikcie przedstawionym w Supreme Commanderze biorą udział trzy frakcje, których historia (podobnie jak dzieje całej galaktyki) zostały przez twórców gry bardzo szczegółowo wymyślone (można o nich poczytać na stronie gry). Jednostki wszystkich frakcji są zbliżone klasą i siłą ognia, różnią się wyglądem i wizualnym sposobem prezentacji efektów działania, np. artyleria jednej ze stron wystrzeliwuje jeden pocisk o dużym promieniu rażenia, działa innej wystrzeliwują kilka mniejszych pocisków, ale spadających obok siebie. Różnice występują dopiero w jednostkach na czwartym, najwyższym poziomie rozwoju technologicznego – to jednostki eksperymentalne, zwykle ogromne machiny o potężnej mocy, bardzo kosztowne w produkcji.

UEF – czyli zjednoczone siły Ziemi. To biologicznie „czyści" ludzie, którzy walczą z Cybranami, czyli zbuntowanymi hybrydami maszyny i człowieka, których przywódcą jest Dr Brackmann. Ich siłę stanowią głównie jednostki naziemne.

Cybran – główny przeciwnik UEF, którego armia bazuje na robotach przemieszczających się na kilku metalowych nogach. Ich kampania jest bardzo ciekawa, mroczna, wciągającą – ich podejście do ludzkości jest naprawdę... fascynujące.

Aeon – frakcja, którą tworzą ludzie zafascynowani kodeksem postępowania o nazwie „Droga", pozostawionym przez wymarłą rasę kosmitów. Chcą wprowadzić jego reguły w życie całej galaktyce, nie licząc się z ewentualnymi ofiarami. Również ta kampania jest ciekawa, głównie ze względu na zaskakujący konflikt między Księżniczką a generałem Marxonem.



Łyżka dziegciu...

Odbiór Supreme Commandera zależy tak naprawdę od nastawienia – **na pewno nie jest to produkcja, która przekona do siebie kogoś, kto był do niej sceptycznie nastawiony lub zwyczajnie nie interesuje się zbytnio grami strategicznymi.** Ja podchodziłem do niej z entuzjazmem, mam ochotę stracić przy niej kolejnych kilkadziesiąt (...kilkaset?) godzin, kiedy trafi już oficjalnie do sprzedaży. Łatwo zatem przyszło mi przymknąć oko na różne jej niedociągnięcia czy rzeczy, które mogą w niej denerwować. Nie da się jednak ukryć, że są one widoczne i jeśli ktoś nie zagrywał się przed dziesięcioma laty w Total Annihilation, może spojrzeć na nie dużo bardziej krytycznie.

Na pewno brakuje jednego poziomu trudności, który pozwoliłby na przyjemną zabawę nawet mniej doświadczonym graczom – jasne, kiedy kupuje się strategię, trzeba liczyć się z tym, że przyjdzie wysilić trochę szare komórki, ale SupCom naprawdę potrafi dać w kość. **Niewielkie zastrzeżenia można mieć do interfejsu.** Na przykład do tego, że po kliknięciu miejsca, w którym można dostawić ekstraktory masy, domyślnie nie pojawia się taka opcja. Dziwne, skoro Gas Powered Games zautomatyzowali tak wiele innych elementów gry. Lub też do tego, że brakuje wyraźnego efektu graficznego informującego, że ACU działa w trybie *overcharge*.

I rzecz być może najważniejsza – **przez większą część czasu gry działania wojenne ogląda się na maksymalnym oddaleniu** (wymusza to skala gry i liczba jednostek), a to – po pierwsze – sprawia, że zamiast efektownych walk w 3D obserwuje się głównie przesuwające się z wolna figury geometryczne w kilku kolorach, po drugie zaś – utrudnia precyzyjne zarządzanie jednostkami (głównie zaznaczanie tych, którym chcemy wydać rozkazy).

Ładne, ale...

Oprawa graficzna i dźwiękowa gry to zresztą – w recenzowaniu – w ogóle trudny orzech do zgryzienia. Oglądając screeny przygotowane przez twórców można odnieść wrażenie, że Supreme Commander oferuje spektakularne widoki... Problem w tym, że podczas zabawy **niezbyt je widać**, bo właściwie na normalnych konfiguracjach (czyli nie na komputerze zdolnym wyciągnąć rozdzielczość 1900 x 1200 z monitorem o przekątnej 24 cale) nie ma takiego ustawienia kamery, które pozwoliłoby uchwycić naraz kilkadziesiąt trójwymiarowych jednostek na tyle blisko, by było widać ich szczegóły. Akcję obserwuje się więc z bardzo bliska (wtedy jednak widać tylko kilka jednostek) albo w oddaleniu, co z kolei niewiele usprawiedliwia niemałe wymagania sprzętowe.

Screeny, jakimi chwali się THQ i Gas Powered Games (a u nas CD Projekt), nie są więc oszukane – gra naprawdę tak wygląda, ale zanim zwykły śmiertelnik (szczególnie z naszego niezbyt bogatego kraju) zobaczy ją w pełnej krasie, minie trochę czasu. **Mieszane uczucia budzi też dźwięk** – świetne jest np. to, że wraz ze zbliżaniem i oddalaniem kamery rośnie i maleje głośność, intensywność dźwięków, ale już trudno zachwycać się wyjątkowo płaskimi odgłosami towarzyszącymi seriom z laserowych działek.

Super Commander

Ogniska już dogasa żar, czas na podsumowanie. Finalna ocena jest wysoka – być może nawet wyższa (ale nie więcej niż o punkt) niż ta, jaką wystawiłaby Supreme Commanderowi większość graczy – ale uzasadniają ją dwie rzeczy. Pierwsza z nich to gust recenzenta – dzieło Gas Powered Games trafiło w moje osobiste preferencje, po pierwszym wstrząsie (to słowo naprawdę najlepiej oddaje to, co chcę przekazać) wywołanym wysokim poziomem trudności spodobało mi się, że wreszcie ktoś się ze mną nie cacka. Że rzuca wyzwanie, któremu dam radę sprostać tylko wtedy, kiedy zmobilizuję się i włożę w grę więcej niż w jakąkolwiek inną produkcję wydaną w ostatnich kilkunastu miesiącach.

Drugi argument przemawiający za wysoką oceną to szacunek i uznanie dla ogromnej pracy, jaką studio Gas Powered Games włożyło w produkcję Supreme Commandera – to wiele, wiele godzin spędzonych przez amerykańskich grafików, level designerów, programistów (znamy przynajmniej jednego z nich, który ma polskie pochodzenie – pozdro, Bartosz!) przed komputerami po to, by dać nam wyrafinowaną, ciekawą rozrywkę. **W kilku elementach ekipa GPG poległa, w kilku przesadziła, ale koniec końców ich magnum opus jest produkcją, której nie sposób nie docenić.** Nie zamierzam więc tego nie zrobić... |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ swoboda i zakres zoomowania kamery
- ⊕ wyzwanie, jakie stawia gra
- ⊕ duża liczba map do rozgrywki pojedynczej i multi
- ⊕ sporo rozwiązań ułatwiających rozgrywkę
- ⊖ dla wielu może się okazać za trudna
- ⊖ trudno docenić oprawę graficzną, bo zwykle gra się na takim ustawieniu kamery, które nie eksponuje jej właściwie
- ⊖ brak precyzji w zarządzaniu jednostkami, gdy na mapie jest ich dużo
- ⊖ po dłuższej grze engine zaczyna przycinać

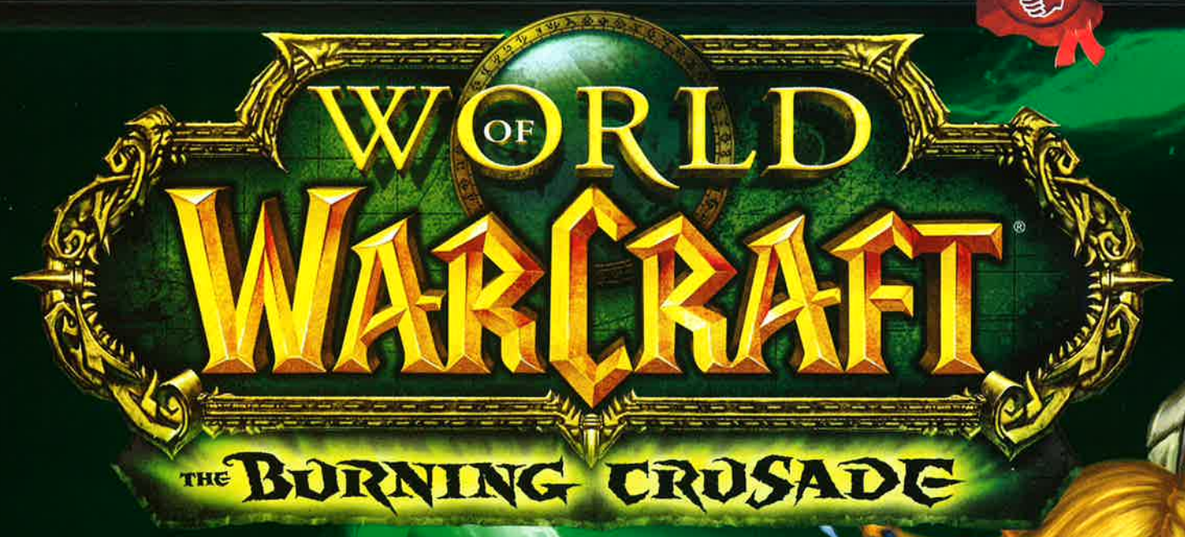
W kilku elementach ekipa GPG poległa, w kilku przesadziła, ale i tak SupCom jest produkcją, której nie sposób nie docenić.

po ciężkim dniu grania
- każdy lubi się odprężyć

Minister Gospodarki informuje:
Żadne ze zwierząt nie ucierpiało w procesie produkcji tej gry, przynajmniej w ostatnich tygodniach.

- PRODUCENT: BLIZZARD
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 149,90 ZŁ
- WWW.WOW-EUROPE.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

GEMELD | NOWA ERA WORLD OF WARCRAFT



To jak, widać mnie? Słychać? Hehe, mogę pomóc, jak coś... Ależ ta zdalawizja to cudowna sprawa! Szkoda tylko, że wymyśliły ją gnomy, nie gobliny... O, już! Mogę?... Dobry wieczór państwu! Ja nazywam się Bigbit Hinneken i będę dla państwa zdalapokazywać nadejście nowej ery w dziejach World of Warcraft!

– Jest 16 stycznia 2007, stoimy przed Mrocznym Portalem w Blasted Lands. Wraz z nami rzesza – szacunki mówią o blisko **dwu i pół milionach** osób – istot wyczekujących północy. Właśnie wtedy – jak głosi przepowiednia Illidana, znana chyba każdemu na świecie – otworzy się on dla najbardziej doświadczonych awanturników naszego świata. Wtedy też okaże się, czy rzeczywiście, jak głosił sam Illidan, nie jesteśmy przygotowani na to, co kryje się w świecie poza Mrocznym Portalem... Przekonamy się o tym już za kilka minut, tymczasem zaś przyjrzyjmy się morzu głów przed nami. *(...Podnieście Brandy ze zdalaprzekaźnikiem. Brandy, daj plan.)*

– Już na pierwszy rzut oka... *(Trzymajcie ją!)* ...widać, że **na dalszy plan zeszła niechęć pomiędzy Przymierzem a Hordą**, jaka nasiliła się wraz z rewizją honoru sprzed kilku tygodni. W łuk Mrocznego Portalu wpatruje się stojący ramię w ramię człowiek i ork. Nad tłumem tuż obok siebie zauważyć można uszy nocnych elfów i ekstrawaganckie czuby trolli. Krasnoludy i nieumarli, każący się zwać The Forsaken, przyglądają się sobie nawzajem z co najwyżej ciekawością, nie zaś, jak zwykle, nienawiścią. Przysiągłbym też, że widziałem gnomkę siedzącą na kopycie nieświadomego taurena... Hehe, gdyby tylko wiedziała, że na zadku ma karteczkę „Wydój mnie!"...

– Ale, ale, nasilone pulsowanie i cichy pomruk Mrocznego Portalu zdają się znaczyć, że już za chwilę groza spoza Azeroth stanie się naszym udziałem! Żywa fala przedstawicieli wszystkich ośmiu inteligentnych ras drgnęła i prze w jego kierunku! *(Pilnować przekaźnika! Trzymaj Brandy!)* Wraz z nimi my. Zbliżając się do przytłaczającego ogromem łuku Mrocznego Portalu odczuwamy to samo, co czuje każda z istot wokół nas – napięcie, ale i nadzieję, że świat poza tym naszym **pozwoli osiągnąć nowe limity mocy i zdobyć umiejętności, jakie dotąd były poza naszym udziałem**!... Powrócimy do państwa za chwilę, jak tylko uda się nam rozstawić sprzęt po drugiej stronie.

Poza Mrocznym Portalem

Mamy to?... Jest przekaz?... Bałem się, że będzie gorzej – te masy ludu... Sprzęt mógł nie wytrzymać... Trzy, dwa... Witamy ponownie, już spoza naszego świata! Całe szczęście, że mamy obraz, bo brakuje mi słów, by opisać to, co widzę! Wiedzieliśmy, że Mroczny Portal otwiera się na świat zwany Draenor – dawny dom orków, które żyły w nim przez całe tysiąclecia, nim stały się kolejną z ras Płonącego Legionu. Aż dotąd jednak nie mieliśmy pojęcia, jak potwornym zniszczeniem uległ po ich uwolnieniu się spod panowania demonicznych władców. Dawny Draenor to obecnie **siedem krain zawieszonych w otchłani Wypaczającego Netheru, zwanych teraz Outlandami**. To dosłownie okruchy dawnej planety – krainę kończy nie łańcuch gór, a skalne urwisko wprost w pustkę...

Pierwszą krainą po przekroczeniu Mrocznego Portalu jest Półwysep Hellfire. Na pierwszy rzut oka przypomina nieco same Blasted Lands – podobnie jak tam, wypaloną do cna ziemię pokrywa jedynie czerwony pył. Jedno spojrzenie w niebo... *(Pokaż niebo, Brandy.)* ...zdradza jednak niezwykłość tego miejsca. Na niebie znajduje się kilka księżyców – innych światów. Przestrzeń przecinają zielonkawe wstęgi. To **obce miejsce nawet dla tych, którzy mieli okazję poznać miejsca niedostępne zwykłym mieszkańcom Ironforge czy Orgrimmaru**. O, może zapytajmy przechodzącego krasnoluda z potężnym młotem dwuręcznym na ramieniu.

– Przepraszam, co pan czuje w tym miejscu?
– Niby ja? No... mały się czuję. I bez uśmieszków mi tu! Mały w sensie – słabszy niż to, co tam na dole. A przecież pół życia na rajdach mi zeszło. Ragnarosa żem bił... naraz cios jak sto demonów! Co się okazuje? – zasnąłżem w trakcie z nudów. Leże Nefariana jak własne łóżko znam!...
– Naxxramas?
– I po Naxxramasie, na brodę Magniego przysięgam, łaziłem!... Różnie z tym, przyznaję, bywało, ale było się i biło i tam! A tu...? Widzieliście te odyńce na dole? Tych orków czerwonych? Każden dwa razy

Czekaliśmy, czekaliśmy i... po pierwszym zachwycie przyszło lekkie otrzeźwienie. To dalej najlepsza gra w dziejach ludzkości, ale nie pozbawiona wad.

To jak, panie proszą panów?

Krok w dobrą stronę dla całego World of Warcraft.

większy niż normalnie! Ale nic to, wiem, że pomacham trochę znowu i krzepa przyjdzie, a z krzepą i na nich kryska. Nowe poziomy do osiągnięcia, nowe zdolności, nowe moce tylko czekają, by je schwycić... I gdyby nie to, że **jak na razie to po czterech jest na jednego niemilca** – już bym łupał...!

– Przerywamy relację spoza Mrocznego Portalu. Powrócimy do niej natychmiast po relacji stąd – Azeroth, gdzie – jak donoszą nasi specjalni zdalagenci ze stolic Przymierza i Hordy – pojawili się przedstawiciele nowych ras! I tak w Undercity uruchomione zostało urządzenie teleportacyjne do **Silvermoon – stolicy elfów wysokiego rodu** z Eversong Woods! Wydarzenie to jest zaskakujące podwójnie, gdyż sądziliśmy, że rasa ta została wyniszczona

Jedzie eldo, jedzie, rumak pod nim hasa.

w czasie Trzeciej Wojny przez Arthasa i jego armię ożywieńców. Dodatkowo brak pomocy ze strony tradycyjnych sprzymierzeńców z jednej i przyjęcie pomocy królowej Naga Vashj z drugiej strony sprawiły, że **zostali uznani przez Przymierze za zdrajców** sprawy i obecnie, w zamian za pomoc w dotarciu do Outlandów, poprzysięgli pomoc rasom Hordy. Zwrot tym bardziej niezwykły, że **nasze źródła donoszą o elfich... paladynach – zwanych przez nich samych „krwawymi rycerzami"**. A przecież jak dotąd paladyni przypisani byli wyłącznie dwóm rasom Przymierza – ludziom i krasnoludom!

To jednak nie koniec! W tym samym czasie w Kalimdorze, na wyspie Azuremyst leżącej na zachód od stolicy nocnych elfów, rozbił się obiekt spoza naszego świata! Jak twierdzą badacze Przymierza, którzy udali się na miejsce zdarzenia, jego załogę stanowili... **draenei – rasa wielkich, zwłaszcza w porównaniu z gnomami, humanoidów, którzy uciekli z samego Draenoru!** Ich nieudane lądowanie przypisują aktom sabotażu dokonanym przez krwawych elfów z Outlandów. Informacja o ich sojuszu z Hordą miała bez wątpienia wpływ na decyzję o wsparciu Przymierza. Ma to zaś znaczenie tym większe, że **draenei** przyjaźniący się przez wiele wieków z orkami z Draenoru **posiedli zdolność wykorzystywania magii żywiołów**, dostępnej jak dotąd wyłącznie szamanom Hordy!

– Ze studia w Gadgetzanie przenosimy się na wyspę Azuremyst, gdzie swą wędrówkę po World of Warcraft rozpoczynają liczni draenei. Zaraz po tym zapraszamy na relację z Lasu Eversong, w którym **krwawe elfy – jak nazywają samych siebie nieliczne ocalałe elfy wysokiego rodu** – stawiają pierwsze kroki na ścieżce pomsty poległych w obronie królestwa Quel'Thalas.

– Dobry wieczór! Z Azur... *(uhm, nie pchaj się, jeden z drugim...)*. Z Azuremyst Isle mówi dla państwa Triphop Kaltstener. (Mówiłem, byś się nie pchał, wielkoludzie!) Jak państwo widzą, ocalałych, wbrew pozorom, są całe tłumy. **Najwięcej naturalnie szamanów z ich niezwykłymi totemami**, jednak nie brakuje także wojowników, paladynów, kapłanów, magów, łowców... Nie sposób ocenić w tej chwili, ilu łącznie, jednak pewne jest, że gdyby nie odnawiająca się w niewiarygodnym wręcz tempie populacja nietoperzy, nie wystarczyłoby dla nich wszystkich przeciwników!

Latający (po szynach) wierzchowiec w akcji!

Tymczasem tyle, oddajemy głos Bigbitowi i ekipie z Outlandów.

– ...No jak tak można! To ja tu cuda wymyślam, jak materiał sprzedać... Eee, mogę? Widać nas? Lecimy. Trzy, dwa... Natychmiast po postawieniu stopy w nowym świecie daje się zauważyć **obecność sił interwencyjnych obydwu frakcji**. Z obozów Przymierza i Hordy umieszczonych po obu stronach Mrocznego Portalu wysypują się kolejni wojownicy gotowi mierzyć się z demoniczną potęgą władców tej krainy. Pojawiły się także wysunięte posterunki – dla Przymierza, jak się dowiadujemy od mistrzów lotu, jest to Honor Hold w ruinach wartowni w centralnej części krainy. Nieco bardziej na północy natomiast znajduje się Thrallmar – centrum operacyjne Hordy. Złowrogi gmach w samym centrum zaś to ruiny Hellfire Citadel – miejsce zajęte przez elitarnych felorków – miejsce, które grupom bohaterów Przymierza i Hordy przyjdzie odwiedzić wielokrotnie. To tyle, zapraszamy po przerwie.

Wygląda to tak... *(A masz, ty drabie!)* ...jakby każdy z nich chciał jak najszybciej wzmocnić się na tyle, by opuścić dwie pierwsze wyspy. A przecież **skąpana w magicznej mgiełce Azuremyst ma niezwykły wręcz klimat**. Ponadto z tego, co mi wiadomo, otrzymują po drodze kilka fantastycznych zleceń, jak choćby to wymagające jazdy na ich własnym wierzchowcu – elekku. Oddaję głos Bibbi Springwhistle z Silvermoon.

– Witajcie. Znajdujemy się na centralnym placu Silvermoon – najbardziej magicznego ze wszystkich miast Azeroth! Jak widzicie *(uch)*, **tu również panuje potworny tłok**. Jest tak, jak gdyby każdy z przedstawicieli Hordy miał mieć swojego anioła stróża w postaci krwawego elfa. **Przeszło połowę spośród nich stanowią paladyni** czy raczej „krwawi rycerze" – wyraźnie widać, że chcą wspomóc swych nowych sojuszników aurami i błogosławieństwami. Pozostali dzielą mniej więcej po równo pozostałe dostępne im klasy: magów, kapłanów, demonologów, łotrów, łowców... Zdumiewająca jest przy tym różnorodność i... hm... rozmach stylistyczny ich fryzur: Pewne też jest (nie ma tu żadnych orków w pobliżu?), że **to najładniejsza spośród wszystkich ras Hordy**. Aż dziw, jak znajdują wspólny język.

– Wracamy do studia, by spróbować się połączyć z Bigbitem w Outlandach. Halo, Bigbit, jak mnie słyszysz?... Bigbit?...

– Ponownie Bigbit Hinneken. Witam już spod samej Cytadeli! Właśnie widzimy, jak przy kamieniu spotkań pozwalającym przyzywać z dala zbłąkanych awanturników tworzą się całe grupy śmiałków zmierzających ku jej wejściom. Zapytamy któregoś z nich, czego oczekują po nowych „grupowych wyzwaniach", jakich w Outlandach są ponad dwie dziesiątki! Przepraszam, przepraszam, pani troll!
– Tak, kochaniutki?
– Czy mogłaby pani powiedzieć, dlaczego śmiałkowie tacy jak pani zbierają się w tym miejscu?
– Naturalnie, mon. Tworzymy grupę, która zmierzy się z przywódcami felorków gnieżdżących się w tym miejscu. Mamy w planach wyeliminowanie ich wszystkich – trzech na blankach (Ramparts) i następnie trzech na krwawej powierzchni (Blood Furnace). Będzie też okazja ubić parudziesięciu ich sługusów...
– Ta budowla jest domem aż tylu?
– Ależ nie, głuptasku. W jej murach kryją się także dwa inne wyzwania – strzaskane korytarze (Shattered Halls) i leże samego byłego władcy Outlandów – Magtheridona. Te jednak przeznaczone są dla najbardziej doświadczonych spośród nas. Magtheridon zaś... dopiero pięciu grup po pięć osób każda ruszy na niego.
– Czy może chciałaby pani coś dodać? Kogoś pozdrowić...?
– Apetyczny jesteś, maluchu. W ścisłym znaczeniu tego słowa.
– Ee, tak, dziękuje bardzo. Życzę powodzenia! *(Znikamy!)* Halo, studio...?

– Jak państwo widzą, w jednej tylko Cytadeli Hellfire mieszczą się aż cztery strefy prywatne – przeznaczone wyłącznie dla grup bohaterów i w zasadzie odcięte od całego zewnętrznego świata i panującej na nim zawieruchy. **Takie skumulowanie nie jest w Outlandach niczym nadzwyczajnym**. Nasze źródła w kolejnej z krain – porośniętym lasem gigantycznych grzybów Zangarmarsh, mówią, że znajdujący się tam zbiornik Coilfang (Coilfang Reservoir) także mieści cztery takie strefy, przy czym ostatnia – z Lady Vashj – wymaga pełnego wyczerpania limitu 25 śmiałków. Podobnie jest z Auchindounem w lesie Terrokar i Tempest Keep...

Ale, ale, mamy właśnie informację, że ekipa naszego niezrównanego Bigbita dotarła właśnie do kolejnej krainy. Oddajemy ci głos, Bigbit.

– I oto wreszcie docieramy z kamerą do miejsca, w którym nie postała dotąd żadna goblińska stopa. Zangarmarsh. Niech tylko państwo popatrzą na te olbrzymie zmutowane grzyby, wystrzeliwujące w górę niczym blanki Ironforge. I już wjeżdżamy do Cenarion Refuge. Ta maleńka wioska należąca do frakcji Cenarion Hold leży w dobrym miejscu, tuż przy granicy z Półwyspem Hellfire. Zaraz się dowiemy, czy jest tu jakieś przytulisko z dobrym piwem i wynajmiemy przewodnika. No tak, zajazd jest, ale niestety w całym Cenarion Refuge nie ma Mistrzów Lotu, ale przewodnik mówi, że nieopodal pośród jezior są posterunki Hordy i Przymierza: Swamprat Post i Telredor. Tam znajdziemy Mistrzów Lotu, ale po drodze musimy uważać na Fen Stridery. To wielkie stwory poruszające się na długich, kilkumetrowych nogach...

– Jesteśmy właśnie na środku tego jeziora i zaraz zanurkujemy. **W głębinach Serpent Lake kryje się wejście do wspomnianej już multistrefy Coilfang Reservoir**. Jak dotąd bohaterowie zdołali zwiedzić jej dwa skrzydła: Slave Pens i The Underbog. Złośliwi mówią, że to takie mniejsze, ale ciekawsze Maraudon. Nawet przeciwnicy to głównie rośliny i żywiołaki. Ale, ale – to wcale nie koniec atrakcji, w jakie obfituje Zangarmarsh. Niedaleko Coilfang Reservoir, w miejscu, do którego docieramy, znajdują się ruiny Twin Spire. Są one celem walk pomiędzy Przymierzem a Hordą. Zadaniem każdej ze stron jest zajęcie dwóch pozostałości po budynkach po bokach i dostarczenie flagi do ruin pośrodku. Kolejny przystanek na naszej drodze – miasto Shattrath.

Rosjanie prowadzą rurociąg „Przyjaźń", gdzie chcą, i nic wam do tego, o!

A mówili, że proste niczym Maraudon.

– I ponownie oddajemy głos Bibbi, która właśnie odkryła coś niezwykłego...

– Zwiedzając przeurocze Silvermoon natrafiłam na mistrzów **nowego rzemiosła! Jest nim** jubilerstwo (jewelcrafting). **Swym adeptom** pozwala wykonywać magiczne naszyjniki, pierścienie, kolczyki... **Dodatkowo jubilerzy wykonują unikatowe** magiczne kamienie, które wprawione w szczególnej klasy broń i pancerze wzmagają ich moc! Niestety jubilerstwa można się nauczyć wyłącznie tutaj albo w stolicy draenei – w Exodar. Z Silvermoon – Bibbi Springwhistle. Za chwilę – Bigbit.

– Dzięki nowoczesnym środkom transportu i Mistrzom Lotu znaleźliśmy się w Shattrath City. To, co państwo widzą, to **największe miasto w Outlandach**. Na dolnym poziomie znajdujemy handlarzy i mieszkańców miasta. Górny poziom zamieszkują magowie i inne najważniejsze figury w mieście. Są

W folderze napisali, że klimat łagodny jak w Egipcie.

Nowe strefy prywatne na poziomie „bohaterskim" to prawdziwe wyzwanie.

tu także banki i dzielnice dwóch nacji zamieszkujących od wieków Shattrath: Aldor – draenei i Scryers – krwawych elfów. Ich konflikt jest równie zaciekły i żaden z przybywających do miasta nie może pozostać wobec niego obojętny. Będąc na usługach jednej ze stron, wykonując jej polecenia zwiększają u niej własną reputację, ale jednocześnie zmniejszają reputację u drugiej. Na najbardziej lojalnych czekają nagrody!

Ale nie tylko Shattrath powinno zainteresować podróżnego. Na wschód od miasta rozciąga się las Terokkar, a na południowym wschodzie pustynia spopielonej ziemi nazwana trafnie The Bone Wastes. Bone Wastes jest też polem bitwy. Przymierze i Horda walczą tutaj o pięć wież. W tle natomiast widzimy ruiny starożytnego koloseum. To Auchindoun, do którego zaraz się przeniesiemy. W ruinach tych kryją się przeróżne groźne istoty oraz bossowie w czterech różnych strefach wyzwań. Nie jest ich dużo, do pokonania ich nie potrzeba wiele czasu, ale mimo wszystko jest to spore wyzwanie nawet dla doświadczonych graczy. Wrażenie robi zwłaszcza Mana Tombs, **pierwsza trudniejsza strefa prywatna, wymagająca zmierzenia się z nawet 5-6 elitarnymi przeciwnikami równocześnie**. W tym też miejscu, jak twierdzą sami śmiałkowie, przekonać się można, jak **znakomicie w panowaniu nad chaosem bitwy radzą sobie druidzi i paladyni**. Niejeden z nich twierdził, że czynią to lepiej i łatwiej niż tradycyjny wojownik...

– I ponownie przerywamy relację z Outlandów. Tym razem, by zaprezentować państwu miejsce absolutnie szczególne! Miejsce, w którym czas przestaje mieć znaczenie, przeszłość staje się teraźniejszością, a podjęte w niej decyzje wpływać będą na nas samych w przyszłości, to jest czasach obecnych. Dodatkowo miejsce to znajduje się dosłownie za murami Gadgetzanu – miasta, w którym mieści się główne studio naszej zdalawizji. ...Boblo Drinkenwiz, prosimy.

– Dzień dobry państwu. Znajdujemy się w Tenaris, skąd zaraz wkroczymy z kamerą do Caverns of Time. Miejsca, o którym słyszeliśmy od dawien dawna, ale które zwiedzić możemy dopiero dziś. Do środka wlecimy na grzbiecie tego olbrzymiego smoka strzegącego wejścia do jaskini. Tego jednak sfilmować nie możemy z uwagi na rozwieszone tabliczki z napisem „zakaz fotografowania i filmowania". No, jesteśmy już w środku, a urocza pani przewodnik opowie nam coś więcej o Caverns of Time.

– **Caverns of Time podzielona jest na trzy strefy**: Old Hillsbrad Foothills, The Battle at Mount Hyjal i The Black Morass. Po wejściu do pierwszej zostajemy przeniesieni w czasie do starego Hillsbrad Foothills. Wszystko tu jest inne. Nieumarli, orkowie czy nawet trolle stają się ludźmi z krwi i kości. Tarren Mill i Durnholde Keep wciąż pozostają niezniszczone. W tym drugim miejscu więziony jest Thrall. **Zadaniem śmiałków, którzy odważą się przenieść w czasie, jest uwolnienie Thralla** i jego oblubienicy. Równie ważne wydarzenie z historii naszego świata rozgrywa się w Black Morass. Tam, na bagnach i mokradłach przychodzi bohaterom zmierzyć się ze smokami, które próbują uniemożliwić magowi Medivhowi otworzenie Dark Portalu. To trudne wyzwanie, bo fale smoków wysypują się z portali w zastraszającym tempie. I wreszcie odtworzenie Bitwy o Hyjal. Jak przystało na bitwę, w której przypieczętowany został los samego Archimonde, przez wrota czasu przepuszczamy większą grupę śmiałków – aż do dwudziestu pięciu osób.

– Dla wieści z Caverns of Time – Boblo Drinkenwizz.

– Bigbit, oddajemy ci głos!...

– Witam Państwa serdecznie z Nagrand! Owalny budynek za moimi plecami to The Ring of Trials, Arena, na której niczym starożytni gladiatorzy zmagają się wojownicy Hordy i Przymierza. Ale o szczegółach opowie nam szef tutejszej areny, „King" Dong.

– Yo, ziomal! No więc tak. Ta **arena, co ją tu mam, to jest jedna z dwóch w Outlandach**. Drugą otworzył mój brat w Blade's Edge Mountains. Musisz tam wpaść z tym... zdalaprzekaźnikiem. Brat się ucieszy. Nazwał ją Circle of Blood – Kręgiem Krwi. Rewelka, nie?

– Tak, tak. Ale niech mi pan coś opowie o zasadach, bo chyba jakieś na arenie zasady panują?

– Ziom, zasady są proste – wygrywa ten, kto przeżyje. He, he, he. A poważnie, panie, to zasad jest ledwie kilka. Po pierwsze, jest to **gra zespołowa i walczą spisane uprzednio grupy**. Można walczyć **po dwóch, trzech lub pięciu**. Po drugie, jest to rozrywka tylko dla prawdziwych bohaterów, a nie jakichś spiczastouchych maminsynków. **Kto nie osiągnął poziomu 70, ten lepiej niech się trzyma z dala**. Wiesz, taki to sobie może co najwyżej poćwiczyć, ale zapisać się do tej ligi, cośmy ją z bratem wymyślili? Nigdy. No więc mamy tę naszą ligę. Trwa to kilka miesięcy, a **najlepsi mogą liczyć na iście epickie nagrody**.

– Tylko najlepsi?

– Nie, jasne, że nie. **Dostać, a raczej kupić nagrody może każdy, kto uzbiera odpowiednią liczbę punktów, jakie przyznajemy za wygrane**. Nagrody sprzedaje mój kuzyn w mieście Area 52 w dalekim Netherstorm. Brat wymyślił sobie taki trochę skomplikowany, ale sprawiedliwy system punktacji. Za wygrane drużyny dostają punkty, a za przegrane – tracą je. Jednak to, ile punktów zasila konto gladiatorów, zależy od rankingu. **Drużyna pokonująca lepszy team dostaje więcej punktów, niż jakby pokonała niżej od siebie sklasyfikowany.** Tak samo działa ranking odejmowania punkcików. Niezłe, nie?

– A kto to jest ten wielki ork wojownik z wygrawerowanym napisem „Gladiator" na tarczy?

– To jest nasz mistrz, ziomuś. Chcieliśmy z bratem, by chłopcy coś jeszcze mieli oprócz tych nagród i sobie wymyśliliśmy, że najlepszym przyznawać będziemy rangi. Znaczy najlepszym drużynom. I według tego kryterium przyznajemy cztery tytuły: Gladiator, Duelist, Rival i Challenger. I to chyba wszystko, co mogę powiedzieć na ten temat. Pokój!

Koniec świata. Druid tankuje lepiej niż warrior.

Dyskoteka na świeżym powietrzu w Halaa.

Ten niepozorny stworek to potężny Naaru.

– Dziękuję serdecznie. A tymczasem przenieśmy się do Netherstorm, gdzie ze zdalaprzekaźnikiem jest Kiccie Thinklebang.

– Już? Jestem na wizji? Słychać mnie? Witam wszystkich zdalawidzów! Znalazłam się tu, na końcu świata w krainie Netherstorm, by przekazać Państwu relację z otwarcia nowego Battlegrounda nazwanego uroczo Eye of the Storm – Okiem Cyklonu. Chociaż dopiero co otwarty, to udało mi się zebrać sporo informacji na jego temat. Po pierwsze, wygląda niesamowicie, dokładnie tak jak kraina, w jakiej go umieszczono. Zawieszone fragmenty skały połączone mostami pod rozgwieżdżonym, czarnym niebem. Jeśli zaś o rozgrywkę chodzi, Eye przypomina trochę Arathi Basin. Zbieżności jest kilka. **Horda i Przymierze wystawiają do walki po 15 walczących. Do zebrania jest 2000 punktów**, podobnie jak surowców na Arathi Basin. Punkty zdobywane są poprzez zajmowanie punktów oznaczonych flagą. Jest ich cztery (na Arathi Basin pięć), ale pośrodku mapy ulokowano flagę, którą można podnieść. Doniesienie jej do któregoś z zajętych miejsc to dodatkowe punkty. Tyle podobieństw – **główna różnica natomiast polega na tym, że sama rozgrywka jest dużo bardziej dynamiczna**, bo walka na Eye toczy się na mniejszej przestrzeni niż na Arathi Basin, a w dodatku zmagania skupiają się na kurierze z flagą. Wprawdzie mniej przez to taktyki, a więcej zwykłej sieczki, ale wściekłego dynamizmu nie sposób jej odmówić!

– Zostawmy jednak świat zorganizowanych walk i wróćmy do naszego Bigbita i jego kompanów, którzy – zdaje się – znów odkryli coś niezwykłego. Halo, Bigbit...?

– Hej hej hej! To znowu ja, wasz ulubiony goblin, Bigbit! Jak już wiecie, jestem w Nagrand i wciąż odkrywam... *(No dobra, Brandy, ty też odkrywasz.)* ...rzeczy niezwykłe. Dla przykładu na zachód od Garadaru, na obszarze Laughing Skull Ruins znajduje się arena, gdzie czeka na podróżnika jedna z najciekawszych przygód w Outland. Na ringu podróżnik zmierzy się z kilkoma wielkimi groźnymi bestiami. Warto jednak, bo nagrody są naprawdę zacne.

Ale to nie koniec – przenieśmy się teraz na południe, gdzie znajduje się **Halaa**. To **neutralne miasto jest areną nieustających zmagań pomiędzy Hordą i Przymierzem**, bowiem będąc w posiadaniu miasta można kupować u kupców nagrody, a są one bardzo, bardzo dobre! Dojść do Halaa można tylko mostami zawieszonymi nad przepaściami. Zdobywać, a raczej wybijać elitarnych strażników można jednak także z powietrza. Wystarczy tylko zająć jeden z posterunków z wiwernami. Z pewnością jest to **najciekawszy konflikt na otwartej przestrzeni w całym World of Warcraft**!

– Bigbit, mnożą się doniesienia o niezidentyfikowanych obiektach latających. Pochodzą od przemierzających Outlandy przedstawicieli zarówno Przymierza, jak i Hordy. Wiadomo ci coś o tym?

Za moich czasów to smoki pożerały dziewice...

– He, he, mogę pomóc wyjaśnić tę zagadkę! Mowa o **latających wierzchowcach, ostatnim krzyku mody wśród awanturników w Outlandach**. Wyszkolić się w jeździe na nich i zakupić je same można, jak twierdził napotkany kupiec, w miastach Wildhammer Stronghold i Shadowmoon Village w Shadowmoon Vale. Istnieć mają przy tym znaczące różnice pomiędzy skrzydlatymi rumakami Hordy i Przymierza. Orkowie i ich pobratymcy dosiadają wiwern, podczas gdy ludzie i sprzymierzeńcy poznają świat z grzbietu gryfona. Warto dodać przy tym, że istnieją dwa rodzaje wierzchowca – zwykły, pozwalający na jazdę i lot nie szybsze niż w siodle zwyczajnego konia, i epicki – biegający równie szybko jak najszybsze bojowe rumaki, a latający – uwaga – prawie trzy razy szybciej od zwykłego! Ten ostatni jest jednak bardzo drogi – 5000 złotych monet za samo szkolenie to przecież budżet całej naszej zdalawizji...

– Ehmm, tak, dziękuję, Bigbit. I jeszcze szybko, bo czas nas goni, opinie naszego eksperta w studiu – pana Gemelda. Naturalnie z racji tego, że jest pan ogrem-magiem, liczymy na opinię obydwu głów. Prosimy.

– Zacznę, jeśli pani i ja sam sobie pozwolę. **Rozpoczęciem The Burning Crusade świat żył przez całe miesiące**. Poruszenie było zrozumiałe – mowa przecież o ciągu dalszym zbiorowego złudzenia ponad 8 milionów istot z każdego zakątka globu. Istot, które nie tylko gotowe są **co miesiąc płacić równowartość 15 dolarów**, ale także, zdaniem analityków, niemal bez wyjątku zamierzają zakupić także prawo przejścia przez Mroczny Portal, zasilając konto twórców tego fenomenu o kolejne dziesiątki milionów dolarów...

– Rzeczywiście, nie sposób się nie zgodzić z moją pierwszą głową. Niemniej dodam, że w moim przekonaniu trudno się im dziwić. Jeśli chodzi o nowości, The Burning Crusade nie jest przecież „rozszerzeniem" w tradycyjnym rozumieniu tego słowa. To zupełnie nowe, kompletne doznanie zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych awanturników. Naturalnie nie jest tanie – za te pieniądze jednak otrzymujemy bardzo, bardzo wiele. Naturalnie wpływ nowych elementów i rozwiązań dopiero przyjdzie nam ocenić, ale już teraz z dużą dozą prawdopodobieństwa można stwierdzić, że jest to krok w dobrą stronę dla całego World of Warcraft.

– Dziękuję panom bardzo... Tak, Bigbit? Masz dla nas coś ciekawego?! Tak?! Jest grupa rajdowa?! Chcą się pochwalić nowymi zestawami pancerzy i nową epicką bronią? Opowiedzieć o nowych formułach alchemicznych, specjalizacjach krawieckich i... Oj, tracimy sygnał! Obiecujemy jednak powrócić do sprawy, może już za miesiąc! **|CDA|**

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ mnóstwo nowych questów
- ⊕ nowe rasy, itemy, krainy, potwory, instanty
- ⊕ dla normalnych graczy, nie nolife'ów
- ⊖ taka sobie itemizacja
- ⊖ PvP dalej słabe (brak równowagi między klasami)

PRODUCENT: DESTROYER STUDIOS / MATRIX GAMES
DYSTRYBUTOR: MATRIX GAMES

WWW.STARSHETTER.COM

WIN 98/XP/VISTA
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PIOTR SURMIAK | KOSMICZNA MIESZANKA

STARSHATTER
THE GATHERING STORM

Zapomnij o wydumanych historyjkach i łap za klawiaturę, bo czasu na myślenie nie będziesz miał zbyt wiele. Chyba że dochrapiesz się dowództwa na fregacie.

Z roku na rok gry stają się coraz bardziej złożone. Dzięki pojemnym dyskom, dużej pamięci i wydajnym procesorom twórcy gier mogą upychać w nich elementy i rozwiązania znane dotychczas z oddzielnych gatunków. W ten sposób powstają hybrydy, które trudno jest opisać jednym słowem, a dotychczasowe podziały zaczynają się po prostu zacierać. Na półkach sklepowych pojawia się ostatnio wiele takich właśnie gier.

Strategiczny symulator

Starshatter: The Gathering Storm trudno zaklasyfikować do jednego gatunku gier. **Jest to symulator różnego rodzaju statków kosmicznych, w którym olbrzymie znaczenie mają też rozwiązania znane z gier strategicznych z akcją w kosmosie.** W zależności od rodzaju wypełnianej misji będziemy bowiem raz dowodzili niewielkim, jednoosobowym kosmicznym myśliwcem, jak i znacznie większymi statkami, które w grze noszą miano fregaty lub niszczyciela. Przyjdzie nam też dowodzić ogromnym kosmicznym liniowcem i toczyć bitwy wokół planet rozsianych po całej galaktyce.

W odległej przyszłości

Akcja gry toczy się w przyszłości oddalonej od naszego dnia powszedniego o jakieś 5 tysięcy lat. Przez ten okres ludzkość rozprzestrzeniła się po Galaktyce i opanuje dziesiątki systemów słonecznych. Ich mieszkańcy będą łączyli się w sojusze rządzone na różne sposoby. Niektóre z nich staną się republikami lub federacjami, w innych władzę przejmą dyktatorzy. W efekcie rozpętają się w kosmosie walki o strefy wpływów oraz źródła energii i różnego rodzaju zasoby. Naszym zadaniem będzie zaś wypełniać powierzone nam misje.

Trochę symulatora

Część zadań będzie polegała na patrolowaniu wyznaczonych sektorów i toczeniu walk z atakującymi statkami wrogów. Innym razem będziemy musieli chronić statki dyplomatów podczas przelotu między różnymi sektorami. Czasami przyjdzie nam też niszczyć różne instalacje i budynki wzniesione na powierzchni odwiedzanych planet. **Ważne będzie przy tym współdziałanie z innymi jednostkami oraz z towarzyszącym nam w takich zadaniach skrzydłowym.**

Będziemy więc mogli rozdzielać cele dla poszczególnych statków i atakować mając zapewnioną osłonę. W poszczególnych misjach będziemy też korzystali z pojazdów różnego typu, których uzbrojenie będzie dopasowane do rodzaju wykonywanego zadania. Przed każdym z lotów można jednak samodzielnie dobrać zestaw broni, jaka zostanie zamontowana w pilotowanym statku. Jej właściwy dobór będzie miał istotne znaczenie dla powodzenia misji, koniecznie więc trzeba się dokładnie zapoznać z przeznaczeniem każdego rodzaju oręża oraz z możliwościami poszczególnych pojazdów. Okazuje się przy tym, że z chwilą kontaktu z nieprzyjacielem czas bardzo przyspiesza i niewiele go pozostaje na podejmowanie decyzji. **Niezbędne będzie operowanie joystickiem i opanowanie dość złożonej klawiszologii.**

Dla wielbicieli Wing Commandera

Twórcy gry postanowili uwzględnić upodobania różnych graczy, także tych przyzwyczajonych do rozwiązań znanych z innych gier. Dlatego też **możemy wybrać jeden z trzech modeli fizyki lotu pojazdów.** W rozwiązaniu standardowym jest on jak najbardziej realistyczny i uwzględniana jest aerodynamika pojazdów, w przypadku gdy lot odbywa się w atmosferze. Model nazwany Relaxed przypomina grę Jumpgate i jest nieco prostszy do opanowania. Zaś Arcade jest najłatwiejszy i nawiązuje do rozwiązań przyjętych w grze Wing Commander. Możemy też ułatwić sobie zabawę wyłączając sekwencje startu. Wszystkie misje będą się wówczas rozpoczynały od razu w przestrzeni. Możemy też uprościć sekwencje lądowania, dzięki czemu łatwiej nam przyjdzie ich wykonanie, jeżeli jest to niezbędne do zaliczenia misji. Gra pozwala też określić zaawansowanie

Nie siadaj do gry, jeśli nie masz wolnych kilku godzin, bo nic tak nie wkurza jak wołanie na obiad, gdy rozwalasz kolejny krążownik.

komputerowych przeciwników, co z pewnością przyda się na początkowym etapie, gdy dopiero będziemy poznawali grę.

Trochę strategii

Najciekawsze jednak jest to, że **wiele misji będzie wymagało od nas nie tylko umiejętności sprawnego operowania joystickiem, ale też uruchomienia szarych komórek.** Dowodzenie wielkim krążownikiem wymaga przede wszystkim planowania strategicznego i zarządzania potężnym zespołem różnorodnych pojazdów. Po objęciu dowództwa nad nim musimy zapomnieć o chęci podjęcia walki osobiście. Naszym zadaniem będzie odpowiednie zaplanowanie lotów wszystkich załóg, a także właściwe wykorzystanie różnorodnych pojazdów. Konieczne będzie rozsyłanie stałych patroli, a także statków do rozpoznania obcych jednostek, powierzanie im zadań eskorty i wykonywania ataków na nieprzyjacielskie siły.

Niezbędne do tego jest opanowanie długawej listy statków, jakie przyjdzie nam rozstawiać po kątach (w nieograniczonej na dodatek przestrzeni) i z którymi będziemy musieli się zmierzyć. Do wykucia na blachę jest też równie długa lista różnego typu uzbrojenia, jakim możemy faszerować własne statki i przed jakim przyjdzie też nam zwiewać czy szukać kryjówki. Konieczne będzie nabranie doświadczenia w gospodarowaniu zasobami energii, w które wyposażone są poszczególne statki. Czasami bowiem lepiej przeznaczyć je na wzmocnienie osłon kosztem zwrotności, a niekiedy właśnie lepiej zachować możliwość wykonania szybkiego uniku, nawet gdy korpus statku będzie słabiej chroniony.

Nie jesteś sam

Po opanowaniu najważniejszych umiejętności i sposobów radzenia sobie z przeciwnikiem **warto spróbować gry w sieci.** Najlepiej oczywiście zaliczyć wcześniej wszystkie misje, bowiem dopiero wówczas można wyruszyć do walki z przeciwnikami z krwi i kości. Bardzo szybko okaże się, że to nie to samo, co komputerowi piloci, działający jednak według pewnych schematów (chociaż poziom sztucznej inteligencji, w jaki wyposażono Gathering Storm, nie jest zły i czasami trzeba się nieźle napocić, aby z powodzeniem zakończyć misję).

Motylem jestem, czyli długi romans

Muszę się przyznać, że grą zostałem nieco na siłę uszczęśliwiony i podszedłem do niej jak pies do jeża. Bez zbędnych wywodów wszedłem do głównego menu, więc nie pozostało mi nic innego jak rozpocząć pierwsze misje. Po niezbyt długim czasie, gdy bóle w karku oraz radykalnie przeciwpołożnych częściach ciała nie pozwoliły na kontynuowanie kolejnego zadania, oderwałem się od kompa, aby nieco przejść się wokół biurka i powrócić do joysticka. Dlatego uprzedzam od razu, że **gierka ma jedną poważną wadę, przynajmniej jak dla mnie. Lepiej nie siadać do niej bez kilku wolnych godzin w zapasie**, bo niepostrzeżenie wciąga tak, że trudno się oderwać. Nie wiem, gdzie szukać powodu – czy w prostej w sumie obsłudze, czy też w niezłej grafice, a może umiejętnie stopniowanym skomplikowaniu kolejnych misji? W każdym razie całość naprawdę zachowuje wysoki poziom grywalności.

Piękno dziewiczej pustki

Nie będę pisał, że grafika powala na kolana, bo Mac Abra mnie zabije za takie teksty i to żywcem (*), ale fakt faktem, że po jakimś czasie nachodzi człowieka ochota polatać trochę po kosmosie tylko po to, aby nacieszyć oczy jego urodą. **Twórcy gry zadbali nie tylko o atrakcyjny i różnorodny wygląd statków, ale też o niezłe widoczki, jakie można obejrzeć przez okna kokpitu.** Również wygląd samych planet, wokół których przyjdzie nam walczyć, sprawia, że czasem trudno oderwać oczy od monitora.

Do tego dochodzą **naprawdę niezłe efekty świetlne, wybuchy i ślady pozostawione przez lecące pociski oraz smugi z silników manewrowych.** Nieco gorzej wyglądają powierzchnie planet widziane z bliska. Są dość monotonne i niezbyt bogate w szczegóły. To samo dotyczy miast. Niektórzy mogą też narzekać na **dość ubogą ścieżkę dźwiękową** – właściwie cały czas słychać powtarzający się motyw muzyczny. Tylko z chwilą pojawienia się na horyzoncie wrogich jednostek tempo muzyki przyspiesza, a wraz z nim i nasze tętno.

Ogólnie rzecz biorąc, cała gra wywołuje przyśpieszenie tętna. Niby nic powalającego, ale ma to coś. **|CDA|**

(*) I owszem, bo fraza ta została oficjalnie wpisana na Czarną Listę Zakazanych w CDA Fraz i jej użycie może w skrajnych przypadkach spowodować nawet obicie paszczy jej autora. Ja przepraszam, ale jak się po raz 3567 czyta taki zwrot w recenzjach, można się troszkę... zdenerwować. Ciekawskim zdradzę, że drugą (i póki co ostatnią) zakazaną frazą jest „gra wciąga jak markowy odkurzacz" – Mac Abra. [A ja od siebie dodam, że doceniam frazę „zabije mnie żywcem" – QJ

Niewymagająca gierka

Bez trudu pójdzie na sprzęcie liczącym sobie ponad rok i to nawet z nienajmocniejszą kartą graficzną. Wystarczy nawet leciwy już GeForce 6800 GS i Athlon 3500+, aby cieszyć oko bogatą i płynnie wyświetlaną grafiką. Warto natomiast uzbroić komputer w większą ilość pamięci (np. 1 GB), bowiem wyraźnie zwiększa się na nią zapotrzebowanie, gdy dochodzi do walk toczonych przez kilka czy kilkanaście pojazdów.

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- ⊕ sporo statków i broni
- ⊕ walka i strategia
- ⊕ efekty graficzne
- ⊖ uproszczone planety
- ⊖ złożona klawiszologia
- ⊖ uboga muzyka
- ⊖ podpowiedzi tylko głosowe

STARSHATTER

- PRODUCENT: KYLOTONN
- DYSTRYBUTOR: ONIGAMES
- CENA: 19,99 ZŁ
- WWW.BOS-GAME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | SMACZNA MIZERIA

Blood of Sahara B.O.S Bet on Soldier

Już po pierwszym kwadransie obcowania z Blood of Sahara wyrobiłem sobie na jego temat zdanie. Niestety nie zmieniło się już do samego końca.

Tak jak w przypadku dodatku do FEAR-a, tak i tu **mamy do czynienia bardziej z zestawem nowych misji do podstawki niźli pełnowartościowym przedłużeniem serii.** Na korzyść BoS przemawia jedynie fakt, że jest dodatkiem samodzielnym, co oznacza, że do działania nie wymaga zainstalowanej wcześniej podstawki. I to niestety jego jedyna przewaga. **Za największą wadę uznać należy długość kampanii dla pojedynczego gracza.** Rzecz zupełnie nieprawdopodobna i wprawiająca w osłupienie, ale Blood of Sahara zawiera... uwaga, werble... **całe dwie misje!** Fakt, że są one ogromne i podzielone na kilka mniejszych sektorów, a zaliczenie wszystkich wyrwało mi około trzech godzin z życia.

Wtórność, wtórność, wtórność

Gra powiela wszystkie mniej lub bardziej szalone pomysły i rozwiązania znane z podstawki. Tym razem poznajemy losy jednej z gwiazd ligi Bet on Soldier, Maxa Baldinga, zaś **cała opowieść jest prequelem wydarzeń przedstawionych w podstawce.** Informacja ta ma o tyle znaczenie, że rozmaitych nawiązań do poznanej już historii nie brakuje (jak choćby bracia Boryenko – w podstawce zaciekli wrogowie, tutaj oddani sprzymierzeńcy naszego bohatera).

Dla przypomnienia wspomnę, że świat Bet on Soldier to ponura wizja alternatywnej rzeczywistości, w której od niepamiętnych lat trwa wyniszczająca świat wojna. Jej końca darmo wypatrywać, bo wielkie korporacje już dawno zwietrzyły w tym gigantyczny interes dochodząc do wniosku, że po prostu nie opłaca się żyć w pokoju.

Kup pan save, tanio sprzedam

To właśnie forsa jest surowcem dominującym w brutalnym świecie Bet on Soldier. Bardzo szybko przekonujemy się o tym na własnej skórze, kiedy przyjdzie nam płacić za wszystko. Począwszy od amunicji czy broni, poprzez regenerację pancerza, na save'ach (!!!) skończywszy. To jeden z wielu absurdów tego tytułu.

Brak możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie to jedno, ale płacenie za taką możliwość ciężko zarobioną kasą to już przegięcie do kwadratu. Co wy mi, panowie twórcy, łaskę, cholera, robicie? Fakt, że problemu z pieniędzmi raczej nie ma, bo za każdego odstrzelonego pajaca dostajemy dolę, ale to marne pocieszenie. Na domiar złego dany punkt zapisu nadaje się do jednorazowego użycia, często więc pomiędzy jednym save'em a drugim minie szmat czasu, a my będziemy mieli gatki pełne strachu o nasz kruchy żywot. Bo zawrotne ilości mięsa armatniego na pewnych odcinkach map ocierają się wręcz o absurd.

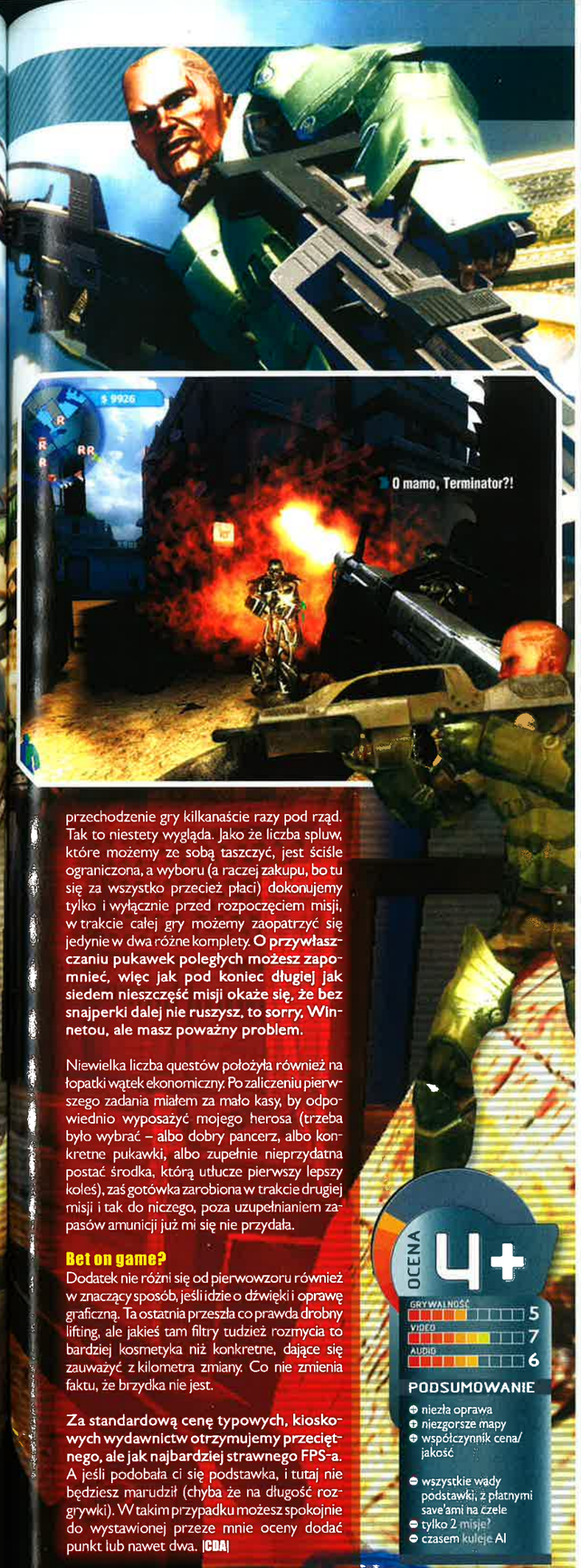
Reality show 21 wieku

W trakcie odprawy, poza wyborem spluw, zapoznajemy się z opisem fabularnym (mało istotnym w gruncie rzeczy), wynajmujemy sojuszników (do wyboru kilka klas, jak np. snajper, inżynier) oraz decydujemy, z którymi mistrzami B.o.S zechcemy w trakcie danej misji skrzyżować rozgrzane lufy. To kolejny, po płatnych punktach zapisu, znak rozpoznawczy tej gry.

Koncepcja przypomina nieco pojedynki gladiatorów i choć pomysł na pierwszy rzut oka wydaje się całkiem niezły, na dłuższą metę jest – moim zdaniem – kompletnie bezsensowny. Wygląda to tak, że w jakimś miejscu mapy trzeba rozgromić uzbrojonego i opancerzonego bydlaka, a wtedy wojenna zawierucha nagle zamiera, a front zamienia się w wielkie telewizyjne show, które obserwują miliony ludzi na całym świecie, my zaś mamy zaledwie minutę na posłanie do piachu wybranego wcześniej buca. **Walki z owymi mistrzami są niestety wyprane z jakiejkolwiek finezji i najczęściej sprowadzają się do wymiany salw z bliskiej odległości z broni o największej sile rażenia.** Najprostsza i najszybsza metoda na sukces. Warto również zająć takiego od tyłu, przy dobrym układzie i mocnej spluwie wykończymy dziada, nim bystrzak przejrzy nasz szczwany plan. Jak sami widzicie, z ciekawym, widowiskowym show i efektownymi, popisowymi pojedynkami ma to niewiele wspólnego, a inteligencja komputerowych przeciwników częstokroć kuleje.

Giwery, z których nie skorzystasz

Jeśli idzie o wachlarz narzędzi mordu, rozmaitych gratów nie brakuje – obok starych, dobrze znanych pukawek dopatrzyłem się też nowego sprzętu. Tyle że i tak nie ma to większego znaczenia, bo większości tego złomu nie będziemy mieli okazji przetestować w akcji. No, chyba że uśmiecha się komuś przechodzenie gry kilkanaście razy pod rząd. Tak to niestety wygląda. Jako że liczba spluw, które możemy ze sobą taszczyć, jest ściśle ograniczona, a wyboru (a raczej zakupu, bo tu się za wszystko przecież płaci) dokonujemy tylko i wyłącznie przed rozpoczęciem misji, w trakcie całej gry możemy zaopatrzyć się jedynie w dwa różne komplety. **O przywłaszczaniu pukawek poległych możesz zapomnieć, więc jak pod koniec długiej jak siedem nieszczęść misji okaże się, że bez snajperki dalej nie ruszysz, to sorry, Winnetou, ale masz poważny problem.**



Niewielka liczba questów położyła również na łopatki wątek ekonomiczny. Po zaliczeniu pierwszego zadania miałem za mało kasy, by odpowiednio wyposażyć mojego herosa (trzeba było wybrać – albo dobry pancerz, albo konkretne pukawki, albo zupełnie nieprzydatna postać środka, którą utłuczę pierwszy lepszy koleś), zaś gotówka zarobiona w trakcie drugiej misji i tak do niczego, poza uzupełnianiem zapasów amunicji już mi się nie przydała.

Bet on game?

Dodatek nie różni się od pierwowzoru również w znaczący sposób, jeśli idzie o dźwięki i oprawę graficzną. Ta ostatnia przeszła co prawda drobny lifting, ale jakieś tam filtry tudzież rozmycia to bardziej kosmetyka niż konkretne, dające się zauważyć z kilometra zmiany. Co nie zmienia faktu, że brzydka nie jest.

Za standardową cenę typowych, kioskowych wydawnictw otrzymujemy przeciętnego, ale jak najbardziej strawnego FPS-a. A jeśli podobała ci się podstawka, i tutaj nie będziesz marudził (chyba że na długość rozgrywki). W takim przypadku możesz spokojnie do wystawionej przeze mnie oceny dodać punkt lub nawet dwa. **|CDA|**

CYBERSTREFA CyberAsy 2006

Ponad miesiąc zmagań zakończonych w miniony weekend. Emocje sięgnęły zenitu, a potem superzenitu. Sobota i niedziela był czasem CyberAsów - czasem, w którym szczęście wygranych mieszało się z goryczą prawie-najlepszych. Ta mieszanka uczuć, podsycana przez komentarze na wielu serwisach poświęconych e-gamingowi w Polsce, sprawiła, że nagrody zapisały się w historii polskiego e-sportu i mamy nadzieję, że będę kontynuowane w przyszłości. Ale może po kolei... Plebiscyt zorganizowany przez Heyah Logitech Cybersport rozpoczął się w sobotę od wręczenia CyberAsów dla gier: Starcraft, Need for Speed oraz Warcraft 3 wszyscy chętni mogli posłuchać relacji na żywo w Headshot radio. W niedzielę w gorącej atmosferze rozpoczęliśmy od wręczenia **Laptopów G1 ufundowanych przez firmę Asus dla zwycięzców ligi pro i open Heyah Logitech Cybersport 2006,** a następnie napięcie urosło do granic wytrzymałości streamingu, kamer i prowadzących ponieważ rozpoczęliśmy wręczenie CyberAsów dla Counter Strike, Quake, America's Army oraz ogłosiliśmy zwycięzców kategorii ogólnych. Kto nie mógł przyjść oglądał transmisję w Headshot Tv, a ci którzy nie widzieli... niech żałują. Sobotnio niedzielną galę poprowadzili nieustraszeni w boju Łukasz „Uto" Szczembara oraz Jakub „Pixel" Moskal wraz z oddziałem adminów i specjalistów scen gamingowych w Polsce Oczywiście nie zapomnieliśmy o was, bezimiennych, którzy w pocie czoła zgłaszali nominacje oraz głosowali na swoich faworytów. Dla głosujących przygotowaliśmy wypasione nagrody od naszych partnerów: **Heyah, Logitech, 4max.pl, Cdprojekt oraz gram.pl.** Więcej informacji o gali, a także o zwycięzcach znajdziecie na **www.cybersport.pl**

FUNDATORZY NAGRÓD

ŁAPE PRZYKŁADA
Logitech
gram.pl
CDPROJEKT
4MAX
shooters.pl
eSports.pl
bis POLSKIE RADIO
CD-ACTION

- PRODUCENT: TECHLAND
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 69,90 ZŁ
- WWW.TECHLAND.PL
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 2,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 03/2007

ALLOR | DLA ZNAJOMYCH KRÓLIKA

XPAND RALLY XTREME

Trudno uznać XRX za coś przełomowego.

Rajdówek na PC jest tyle, że pozostaje albo stary Burns albo niewiele nowszy Colin 2005. OK, są jeszcze utrzymane w nieco podobnym klimacie FlatOuty czy CRC, ale z gier poświęconym rajdom w ścisłym tego słowa znaczeniu pozostaje już tylko rodzimy Xpand Rally. A tak się składa, że właśnie pojawiła się jego druga część.

Po wodzie mknę, a w słońcu lśnię!

Oryginalny Xpand Rally – pomijam tu lokalny patriotyzm – nie mógł się równać z wielkimi. Owszem, graficznie nic mu nie można było zarzucić (Chrome Engine w tamtym czasie wymiatał), ale duże wymagania sprzętowe czy niezbyt dopracowane menusy sprawiały, że ogólne wrażenie już tak dobre nie było. Wersja Xtreme powinna być ekstremalnie lepsza, ale... cóż, jak to często bywa, jest parę „ale".

Nowe-stare wybory

Na początek wiadomość dobra – od czasów pierwszego XR-a engine udało się na tyle dopracować od strony technicznej, że nie ma już problemów z dziwnymi zwolnieniami czasu, które psuły zabawę w „jedynce". Poza tym zwiększyła się również szybkość działania komputerów, dzięki czemu **XRX na średniej konfiguracji działa bardzo sprawnie**. Tak samo było już jednak rok temu w przypadku GTI Racing, trudno więc mówić o pozytywnym zaskoczeniu, choć zmiana na lepsze jest.

Takiej zmiany jednak zabrakło w menusach. GTI pomogła licencja Volkswagena, dzięki czemu gracz wybierał pomiędzy rzeczywistymi samochodami o prawdziwych nazwach i odpowiednim wyglądzie. W XRX zaserwowano nam natomiast XR-bis, czyli dziwnie nazwane samochody przypominające te rzeczywiste (np. Lion to Peugot, Moonsun to Mitsubishi, Ital to Fiat Punto) kształtem karoserii, ale pomalowane w taki sposób, by nikt się do zbytniego podobieństwa nie przyczepił. Efekt końcowy jest taki sobie, choć jeśli komuś nie przeszkadzało to w „jedynce", to i w Xtreme takie obejście kwestii licencji przeżyje.

Sam wygląd menu to także kalka tego z XR. Na szczęście poprawiono rozdzielczość ikonek (a przynajmniej mam takie wrażenie, mimo że okularów na lepsze nie zmieniałem, a te stare wcale denek od butelek nie przypominają), co było jedną z większych wad poprzedniej części, dzięki czemu wygląda to wszystko całkiem porządnie.

Naprawa koła będzie kosztować... Tak ze trzy koła.

Prawie jak Mistubishi.

Nowy-stary wygląd

Całkiem nieźle prezentują się także trasy, choć niestety zmiany w engine'ie są w tym względzie nieco zbyt wolne. Ostatnio bowiem miałem możliwość pograć w betę Test Drive Unlimited, a w porównaniu do niej świat przedstawiony w XRX... w zasadzie nie ma co porównywać. OK, są to „nieco" inne samochodówki, ale nie da się ukryć, że przy TDU produkt Techlandu prezentuje się średnio. Bo i średnio dopracowane modele samochodów, średnia liczba drzew, ich średni wygląd, średnia liczba pozostałych obiektów przy trasach...

Trochę wprawdzie przesadzam, bo to wszystko jednak plasuje się powyżej średniej, ale kto raz zobaczył tytuł next-genowy, temu już taki wygląd nie wystarczy. Tym bardziej że jak na typową rajdówkę przystało, XRX nie może się pochwalić wielką mapą (nie można wyjechać za trasę, bo po paru sekundach zostaniemy na nią karnie przeteleportowani) czy długaśnymi OS-ami (mniej więcej do 5 minut każdy).

Nowa-stara fizyka

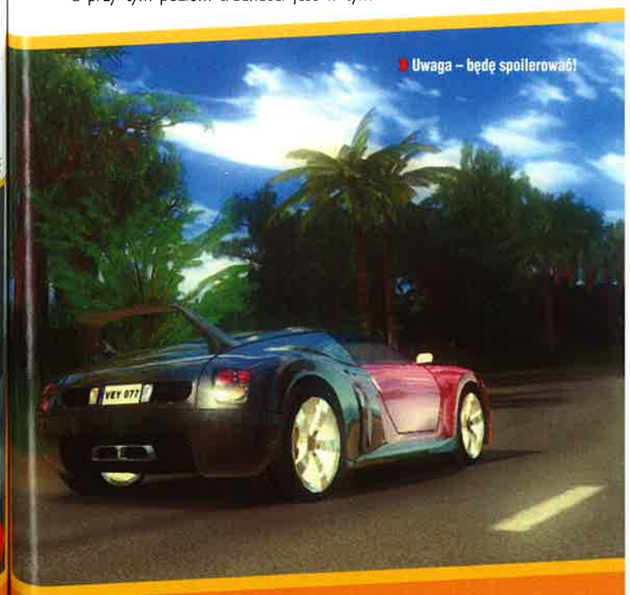
Tutaj jakiejś rewolucji nie ma, za to mamy **dwa poziomy realizmu**. I... duży problem z ich opisem. Bez bicia przyznam, że rajdówką po żadnym OS-ie nie jechałem, a od pewnego już czasu najważniejsza jest dla mnie odczuwalna przyjemność z jazdy niż stuprocentowy realizm. Zresztą co to za stuprocentowy realizm, jeśli i tak siedzi się na nieruchomym krześle... Wracając jednak do XRX i jego modeli jazdy – na początku ambitnie zacząłem grać na tym realistycznym, ale... to jednak nie to. Jego wybór bowiem wiąże się nie tylko ze zmianą zachowania samochodów (i to na – moim zdaniem – raczej niezbyt realistyczne, bo pierwszy raz spotkałem się z przednionapędówką, która po dodaniu gazu zaczyna na asfalcie zacieśniać skręt...), ale również znacznie większym poziomem trudności samej gry. A że jakoś nie miałem nastroju na walkę z przeciwnościami czterech kółek i wskazówek (stopera), po paru OS-ach zacząłem wszystko od nowa.

I bardzo dobrze, bo **zręcznościowy model jazdy jest wystarczająco zgodny z rzeczywistością, by gra sprawiała przyjemność**, a przy tym poziom trudności jest w tym

Uszkodzenia a licencje

Techland nie jest ani pierwszą, ani ostatnią firmą, która tłumaczy brak licencji na samochody niechęcią wielkich koncernów do pokazywania swych wspaniałych arcydzieł w wersjach „niekompletnych". W końcu są one superbezpieczne i niezniszczalne, mimo że zderzenie z rzeczywistością, zwłaszcza drewnianą, jest niestety bardzo bolesne, ze skutkami śmiertelnymi włącznie. Tylko czy ważniejszy jest model uszkodzeń, czy też rzeczywiste samochody?

Z drugiej jednak strony nie można zapominać, że istnieje Codemasters. A to jedna z tych firm, której udało się połączyć rzeczywiste wozy z modelem uszkodzeń – i to zarówno w serii ToCA, jak i w Colinach. Skoro zaś im się udało, to całe to tłumaczenie jakieś takie nietrzymające się jest...



Uwaga – będę spoilerować!

Konkurs SMS

ANOTHER WORLD

15TH ANNIVERSARY EDITION

Chyba nie ma gracza, który by nie grał w Another World albo chociaż o nim nie słyszał. To jeden z tych tytułów, przy których wyświechtane od nadużywania słowo „kultowy" pasuje jak cylinder do fraka, James do Bonda czy ryba do wody. To jeden z tytułów, które na zawsze pozostaną w panteonie Gier Wielkich. To jedna z tych gier, bez których nasz świat (...czy tylko nasz?) byłby bardziej szary.

Do wygrania monitor BenQ FP92W zapewniający komfort w pracy i podczas zabawy!

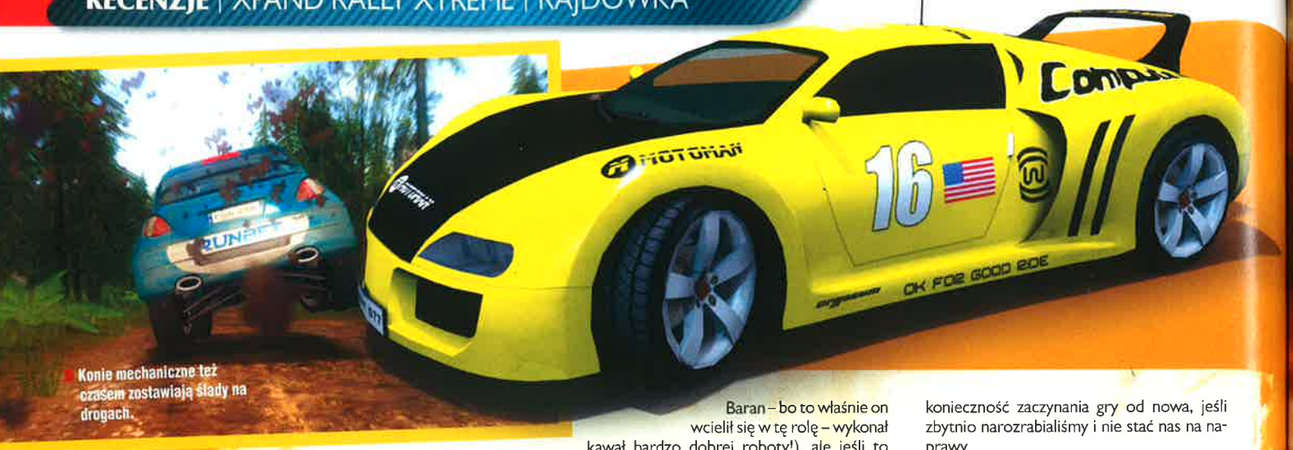
Do tego plakaty Another World i 10 zestawów gier: Another World – Edycja Kolekcjonerska, Coffee Break, Racer 3: Gold Edition, Dominet Bank Ekstraliga, Great Invasions: Mroczne Wieki, The Secrets of Da Vinci: Zakazany manuskrypt

Aby je wygrać, wystarczy wybrać prawidłową odpowiedź:

Akcja Another World rozgrywa się:
a) podczas Wojen Punickich
b) w baśniowej krainie fantasy
c) na obcej, wrogiej planecie

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 19 marca 2007 r.



Konie mechaniczne też czasem zostawiają ślady na drogach.

Choć nie jest to tytuł zły, po pełnoprawnym sequelu oczekiwaliśmy znacznie więcej.

przypadku na tyle sensowny, że sprawia tej przyjemności naprawdę sporo. Zwłaszcza jeśli nie ma się wcale ochoty na spływanie potem z wysiłku, co niestety bardzo szybko serwuje tryb symulacji, w którym czasy przeciwników są bardzo mocno wyśrubowane i już jeden błąd rozwiewa nadzieje na wygraną. I jeszcze jedno – w obu trybach równie miło jeździ się zarówno na kierownicy, jak i klawiszach, choć ta ostatnia jest przyjemniejsza, nawet jeśli wybierzemy Arcade.

Nowe-stare OS-y

Opisane do tej pory zmiany to kosmetyka, w przypadku OS-ów jest jednak nieco lepiej. I wcale nie chodzi o zmianę listy krajów, w których przyjdzie się nam ścigać (w tej odsłonie są to Chiny, Malezja, Niemcy, Włochy, Kenia i USA, więc jak widać, zabrakło między innymi swojskich polskich klimatów), czy wspomnianą wcześniej grafikę. **Największa nowość bowiem to lepsze oddanie przez OS-y w XRX wyglądu tych rzeczywistych**. W praktyce oznacza to dość często pojawiające się hopki oraz koleiny. Powinno to przypaść do gustu fanom realizmu oraz wkurzyć niedzielnych kierowców, bo hopki są tutaj mocno nieprzewidywalne, podobnie jak koleiny, które potrafią nieźle zamiary kierowcy pokrzyżować. A wypadnięcie z trasy to tutaj nie przelewki!

Nowy-stary model uszkodzeń

Model uszkodzeń trudno wprawdzie uznać za supernowość, bo w „jedynce" był bardzo podobny, ale nie sposób o nim paru słów nie napisać. Otóż **samochody zachowują się tutaj, zwłaszcza w trybie symulacji, na tyle realistycznie, że nawet jedno mocniejsze spotkanie z drzewem może oznaczać koniec rajdu**. I to zarówno z powodu zbyt dużych uszkodzeń materii nieożywionej, jak i ożywionej – bo **obrażenia kierowcy też są brane pod uwagę**.

Uważać trzeba zresztą nie tylko na drzewa (a wypaść z trasy jest w trybie symulacji bardzo łatwo), ale również na kamienie, które porozmieszczano w strategicznych miejscach trasy. Fakt, że będziemy o nich ostrzegani przez pilota (swoją drogą, Jarosław Baran – bo to właśnie on wcielił się w tę rolę – wykonał kawał bardzo dobrej roboty!), ale jeśli to zignorujemy... Cóż, rachunki za naprawę (jeśli mimo uszkodzeń uda się nam do mety dotrzeć) potrafią być naprawdę wysokie.

Nowa-stara kariera

Na szczęście karierę również w porównaniu do XR poprawiono. Niewiele, bo mamy nadal ten sam schemat, czyli bierzemy udział w kolejnych rajdach zdobywając nie punkty, a kasę, co z rzeczywistymi rajdami ma niewiele wspólnego. Komuś kiedyś jednak wyszło, że takie arcade'owe podejście do kariery będzie ciekawsze niż podział na sezony znany z Colina czy Burnsa, z czym polemizować nie będę, bo i tak nie zmieni to faktu, że w XRX rozwiązano to tak samo. Na szczęście dzięki opcji cofnięcia kariery do wcześniejszego punktu i możliwości wzięcia udziału we wcześniejszych rajdach nie grożą nam już bankructwa i związana z tym konieczność zaczynania gry od nowa, jeśli zbytnio narozrabialiśmy i nie stać nas na naprawy.

Ostatnio trasy wyścigów zostały opanowane przez bandy.

Lśni się mocno, ale w końcu to „chrome'owany" engine.

Szkoda jednak, że poza karierą w zasadzie niewiele więcej można w tej grze zrobić... W stosunku do XR nie przybyła ani jedna opcja, przez co jedyną konkurencją jest pojedynczy OS, co przydaje się jedynie w ramach treningu... Tyle tylko, że można sobie wybrany OS powtarzać dowolną liczbę razy także w trybie kariery, po co więc robić to gdzie indziej?

Nowy-stary... dodatek?

Jak widać, **XRX trudno uznać za coś przełomowego**. Zmiany wprawdzie są, ale na tyle niewielkie, że przystają raczej dodatkowi, a nie sequelowi. W dodatku cena też jest sequelowa, co zbyt dobrze grze nie wróży. OK, jest jeszcze multi, edytor tras plus zapowiedź ligi, ale to ma już znaczenie tylko dla maniaków.

Stąd też taka, a nie inna ocena, bo **choć nie jest to tytuł zły, po pełnoprawnym sequelu oczekiwaliśmy znacznie więcej**. I jeszcze jedno – jeśli nie podobał ci się XR, za XRX nawet się nie bierz, zmiany są w końcu tylko kosmetyczne... **|CDA|**

Xtreme?

Tak nazwano osobną grupę pojazdów terenowych, którymi można pojeździć w pełnym cross-country, czyli nie po trasie, a pomiędzy wyznaczonymi na mapie punktami kontrolnymi. W dodatku nie ścigamy się tutaj z czasem, a z innymi uczestnikami, jest to więc impreza znacznie bardziej kontaktowa. Do tego opcjonalna, robiąca za przerywnik pomiędzy rajdami. Z przełomowością może najlepiej nie jest, bo GTI też to miało, ale tak w zasadzie przyczepić można się tylko do faktu, że jest to jednak tylko dodatek – bo bez bicia przyznam, że znacznie bardziej mi to przypadło do gustu niż rajdy.

OCENA 7

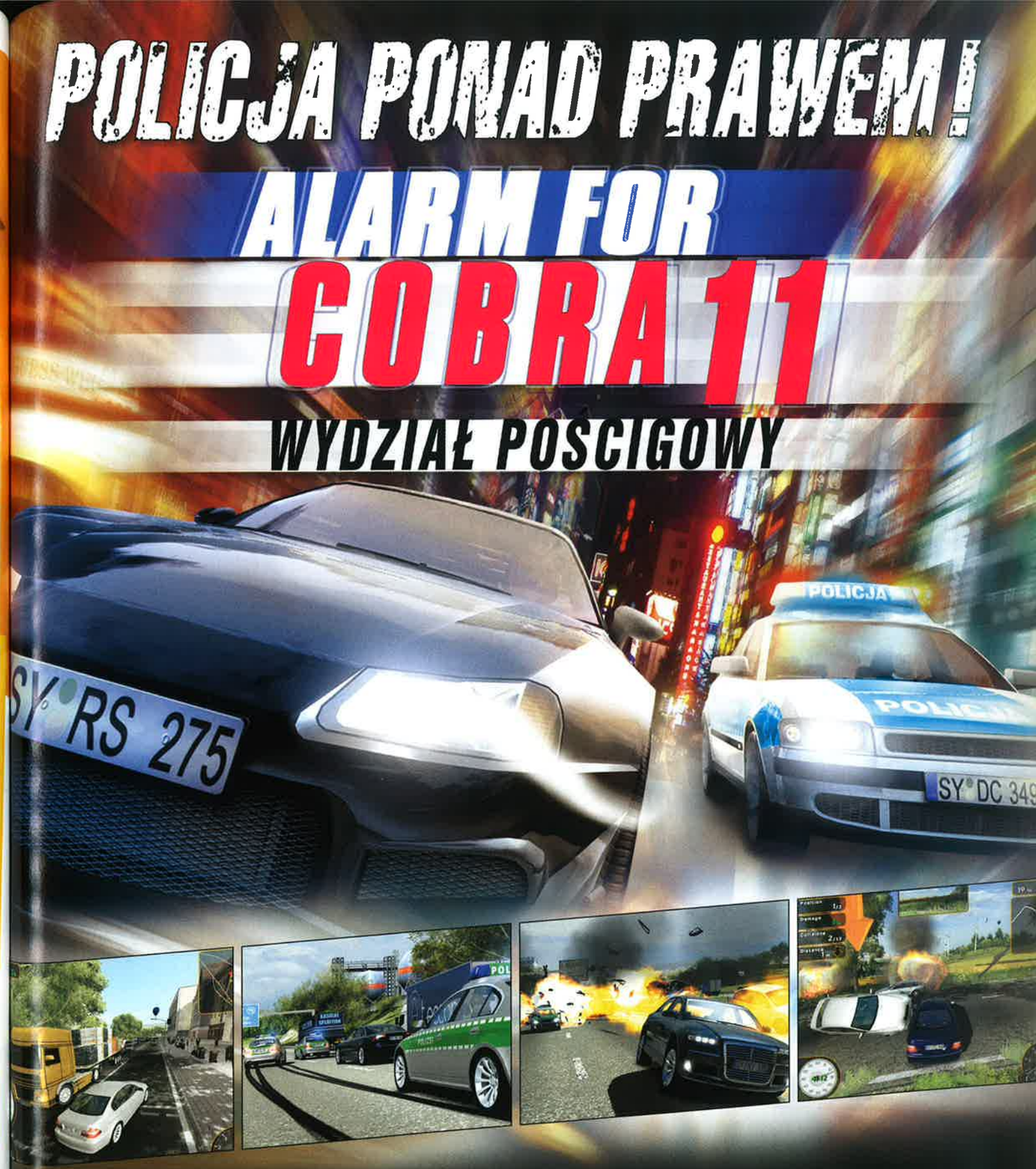
GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetny pilot
- ⊕ bliższe rzeczywistym OS-y
- ⊕ poprawiona kariera
- ⊕ dwa modele jazdy
- ⊖ brak licencjonowanych wozów
- ⊖ za małe zmiany w porównaniu do XR

XPAND RALLY XTREME

POLICJA PONAD PRAWEM!
ALARM FOR COBRA 11
WYDZIAŁ POŚCIGOWY



Wciel się w policjanta z patrolowego wydziału Cobra 11. Ścigaj przestępców bez litości, mając oficjalne błogosławieństwo na łamanie przepisów ruchu drogowego w imię wyższych celów. Weź udział w niezwykle dynamicznych akcjach na ulicach dużych miast. Nie pozwól umknąć bandytom, złap ich za wszelką cenę i dostarcz przed oblicze wymiaru sprawiedliwości!

SYNETIC
RTL PLAYTAINMENT
POLSKA WERSJA KINOWA
city interactive
www.city-interactive.com
gameON
TYLKO 19,99 zł

SZUKAJ W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione. (c) RTL Television 2007, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH.

- PRODUCENT: EIDOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.EIDOS.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

CHAMPIONSHIP manager 2007™

Zastanawialiście się kiedyś, jakby się czuł Robert Kubica, gdyby po Grand Prix wsiadł na parkingu stajni BMW do malucha i pojechał do domu?

Dziś możecie to sami sprawdzić. Wystarczy tylko spełnić dwa warunki. Po pierwsze, musicie grać w Football Managera 2007. Po drugie zaś, zainstalować Championship Managera 2007.

Na równi pochyłej

Championship Manager stacza się w zastraszającym tempie, od kiedy chłopaki ze Sports Interactive zwinęły swój interes do Segi. Rok temu byłem przekonany, że gorzej z legendarną serią CM być nie może. W końcu prezentowała poziom zbliżony do Ligi Polskiej Managera. Tymczasem w tym roku jest jeszcze gorzej.

Szaleni graficy

O co chodzi w Championship Managerze, z czym to się je, pisać nie muszę. Dla niezorientowanych w temacie spieszę z wyjaśnieniem, że to **taki dużo biedniejszy, ale dużo starszy krewniak Football Managera**. Niby wszystkie opcje te same, ale wykonanie daleko w tyle za FM 2007. **Championship Manager 2007 odpycha przede wszystkim wyglądem**. Nowa skórka FM 2007 jest śliczna, taka „kjutna", natomiast CM 2007 **wygląda jak... no właśnie, przeciętny menedżer dziesięć lat temu**. Fatalnie dobrane, mdłe kolory są tłem dla chaotycznie rozmieszczonych menusów (pojawił się pasek skrótów – jak dla mnie, zupełnie bezsensowny), na których widzimy brzydką, nieczytelną czcionkę. Nie wiem, gdzie programiści Eidosu mają zmysł estetyczny, ale prawdopodobnie wystarczyłoby pokazać Championship Managera ślepej na jedno oko małpie, by ta puściła na ekran pawia.

Pro? Zone!

W rozgrywce zmian niewiele. **Nowością jest opcja ProZone**. Pozwala na obejrzenie całego spotkania i jego analizę pod każdym kątem. Czy to indywidualnym, czy też zespołowym. Prawdę jednak mówiąc, jest to opcja średnio przydatna. Wydaje mi się, że wszelkie statystyki pomeczowe w takim Football Managerze są wystarczające, a zawsze można obejrzeć powtórkę lub przeczytać raport. Plus dla twórców za chęci, choć ciekaw jestem, jaki procent graczy ma żyłkę do perfekcji jak Mourinho? Komu się chce analizować tak dogłębnie każde spotkanie? Tak z ręką na sercu?

Eidos kolejny raz kompromituje ten zasłużony tytuł.

Chińska lokalizacja

Oczywiście **uaktualniono składy, a także zmałpowano z Football Managera 2007 rozmowy z zawodnikami**. I tu dochodzimy do sedna sprawy, jakim jest lokalizacja CM. Komentować tego specjalnie nie będę, posłużę się jedynie kilkoma cytatami: *„Jeśli ktoś z was, twardziele, czuje w kościach lenia, niech się zaraz przebiera i nie robi zamieszania. Dam szansę gry temu, któremu na niej zależy"*, *„Oto kolejny mecz na autostradzie kondycji, zróbcie wszystko, żeby z niej nie zjechać do rowu"*, *„Zbierz zawodników do kupy i przypomnij im, że już nie raz wygrzebywali się z gorszych opresji"*.

...i prawdziwa perełka

...która mnie rozwaliła: *„Radosław Janukiewicz, bramkarz, którego Śląsk wystawi jako ostatni bastion obrony, będzie musiał wykazać się jutro nadzwyczajną czujnością. Janukiewicz jest naczelnym zawodnikiem klubu Śląsk. Będzie się bowiem starał zachować czyste konto w starciach z napastnikami"*. Ale bzdura, nie? Ciekawe, jakim translatorem przeleciał „tłumacz" tę grę? Raczej kiepskim. Do błędów merytorycznych dochodzi spora liczba literówek, pogubionych polskich ogonków. **Słaba gra została słabo zlokalizowana**.

Hokejowe wyniki

Co do samej rozgrywki, da się o niej napisać ledwie kilka zdań. Niewiele bowiem poprawiono w tej kwestii. **Na pewno pada za dużo bramek**. To nie hokej, a wyniki takie jak w NHL-u. Polecenia wydawane przez nas są słabo realizowane na murawie. Trening? Transfery? Wszystko jest daleko w tyle za Football Managerem. Jedyna nadzieja, jaka mi świta w głowie po torturach związanych z Championship Managerem 2007, to ta, że może Eidos w końcu da sobie spokój z katowaniem nas tym crapem. Na litość... |CDA|

OCENA 3

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 2
AUDIO 1

PODSUMOWANIE

- może nikt nie kupi i nie będzie CM 2008? hmmm... ProZone?
- fatalnie wygląda
- lokalizacja poniżej krytyki
- co to, hokej?

SUPERSELLER

4 NOWE GRY...

... JUŻ W MARCU!

Sprawdź wszystkie tytuły w serii na www.superseller.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA POLSKA WERSJA PL

PORADNIK DO GRY GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 49,90 PLN

eidos UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, The Microsoft Game Studios logo, Age of Empires, Age of Mythology, Ensemble Studios are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment. Commandos Strike Force © Pyro Studios SL. 2006. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademark s of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group plc. All Rights Reserved.
© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: LEFT BEHIND GAMES
DYSTRYBUTOR: BRAK (DZIĘKI BOGU!)
WWW.ETERNALFORCES.COM

WIN XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | NAWRACA NIEWIERNYCH

LEFT BEHIND

ETERNAL FORCES

Zwykle kontrowersje dotyczą gier pełnych przemocy, brutalnych, takich, w których krew leje się szerokimi potokami, a kończyny fruwają na ekranie zgodnie z zasadą „ręka, noga, mózg na ścianie". Left Behind do tego opisu zupełnie nie pasuje – to gra, która szerzy, momentami aż zbyt nachalnie, wartości chrześcijańskie. Skąd więc ta wrzawa?

Eternal Forces to pierwsza produkcja z planowanej serii, bazującej na książkach Tima LaHaye i Jerry'ego Jenkinsa. Cały cykl nosi nazwę Left Behind i przedstawia dość śmiałą wizję przyszłości – praworządni chrześcijanie zaczęli nagle znikać z powierzchni Ziemi. Sprawę próbują wyjaśnić członkowie oddziałów Global Community Peacekeepers (jak się okazuje, ich przywódcą jest... antychryst), a przeciwstawia się im garstka wiernych, która z pewnych powodów nie dostąpiła zaszczytu przekroczenia Perlistych Wrót.

RTS propagujący wartości chrześcijańskie. W bardzo kiepski sposób.

Pomysł na fabułę niezły – ileż błyskotliwych spostrzeżeń można przy tej okazji wyrazić, począwszy od „niezbadane są wyroki boskie" aż po refleksję na temat tego, że siły szatana to tutaj wojska pokojowe (co na to ONZ?). To, co wzbudziło kontrowersje, to **obsadzenie w większości ról tych złych wirtualnych postaci o arabskich lub afroamerykańskich imionach, a także fakt, iż nawracanie, jeden z głównych mechanizmów rozgrywki, odbywa się w grze bardzo lekko, automatycznie, bez pytania, czy obiekty tej misjonarskiej działalności w ogóle chcą zmienić wiarę.** Cóż, co kraj to obyczaj – protesty i petycje są, jak widać, na topie w USA...

Nawracanie śpiewem

Kontrowersji natomiast nie ma żadnych, gdy przychodzi do wystawienia oceny tej produkcji. **To przeciętny (w najlepszym razie) RTS, z niezbyt udanym interfejsem, średniej klasy grywalnością, słabą grafiką i denerwującą po kilkunastu minutach oprawą dźwiękową,** w której nie brakuje też piosenek z uduchowionymi tekstami (można je – a jakże! – kupić na CD bezpośrednio z poziomu gry za pośrednictwem Internetu). Zasadniczo gra sprowadza się w każdej z misji do tego samego – na początku trzeba zebrać jak największą liczbę wyznawców, wykorzystując do tego „nawracaczy", potem wysłać ich na szkolenia, dzięki którym zwykli wierni zamienią się np. w budowniczych, a wreszcie przy użyciu ich umiejętności wykonać zadania misji. Wojska, którymi kierujemy, dzielą się tu na dwa rodzaje – część z nich rozwiązuje konflikt metodami pokojowymi (np. śpiewacy gospel, którzy potrafią zawrócić przeciwników z drogi grzechu), pozostałe stosują przemoc, która jednak, jak na grę chrześcijańską przystało, nie jest premiowana, wręcz przeciwnie – raczej opłaca się znajdować bezkrwawe sposoby na rozwiązywanie konfliktów.

Więcej grzechów pamiętam...

Zabawa byłaby nawet interesująca – być może będzie w drugiej części serii, przy której mają pomóc spece z Big Huge Games – gdyby nie **szereg niedoróbek i zupełnie niestrawne, siłowe promowanie chrześcijańskich wartości** (po każdej misji pojawia się artykuł naświetlający wybraną, związaną z religią chrześcijańską kwestię – do rozważenia i dyskusji w gronie rodziny i przyjaciół). Kwestii etycznych roztrząsał nie będę, choć osobiście uważam, że taki sposób promocji wiary niewiele ma z nią wspólnego.

Każda czynność wymaga od jednego do trzech kliknięć więcej, niż miałoby to miejsce, **gdyby interfejs opracował ktoś myślący**. Co więcej, często polecenia trzeba powtarzać, bo gra ich nie rejestruje. **Kamera pracuje fatalnie**. Jednostki mają spore kłopoty z odnajdywaniem ścieżek, pojazdy poruszają się tylko w ośmiu kierunkach, więc na skrzyżowaniach, zamiast zwyczajnie skręcić, wykonują szereg bezsensownych manewrów. Grafika jest... to widać na screenach, najśmieszniejsze jest to, że w tej pobożnej grze **najlepszą jakość mają tekstury gęsto rozrzuconych po mieście billboardów, promujących głównie dużą amerykańską sieć sklepów z grami**.

Podsumowując – Eternal Forces to słaba gra, o której piszemy tylko dlatego, że było o niej w ostatnich tygodniach głośno. Zmawiasz przed zaśnięciem pacierz? Dorzuć do niego prośbę, by gra nie znalazła polskiego dystrybutora... **|CDA|**

OCENA 4

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 3
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- ciekawy pomysł na wykorzystanie wartości chrześcijańskich w grze...
- ...szkoda, że niemal pod każdym względem zrealizowany bardzo słabo

Wszystko, co najlepsze w TrackManii...
...i wiele więcej!

o TrackManii:

[...] po prostu kipi grywalnością, możecie mi wierzyć. CD-ACTION

Jazda w tej grze to nieustanny kaskaderski popis [...]. CLICK

Ta gra kopie w tyłek na maksa. gry.wp.pl

Zręcznościowy i diabelnie wciągający charakter. gry.onet.pl

JUŻ W MARCU W SKLEPACH

TrackMania United®

Wstąp do elitarnego grona najlepszych kierowców
www.tm-united.com

- **Ścigaj się i pnij w górę rankingów.** Dołącz do największej internetowej społeczności TrackManiaków.
- Zwyciężaj na każdej z niemalże **200 tras w grze**. Sięgnij po ponad **100.000** tras dostępnych w sieci.
- Twórz własne trasy i wymieniaj je z innymi graczami. **Ulepszony edytor tras - ponad 1000 gotowych do użycia obiektów.**
- Sprawdź się w każdych warunkach. **7 niesamowitych lokacji i 7 typów pojazdów do ścigania się.**

www.msw.pl MSW techland FOCUS HOME INTERACTIVE NADEO

© 2006 NADEO i FOCUS Home Interactive. Wydane w Polsce przez Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

PC DVD ROM 3+ www.pegi.info

PRODUCENT: ADVENTURE COMPANY
DYSTRYBUTOR: AWE GAMES

WWW.AWEGAMES.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 03/2007

Spieszę donieść P.T. Graczom, że nieposkromieni developerzy z Adventure Games dostarczają nam już drugą z gier opartych na kryminalnych zakrętasach wymyślonych przez Agatę Christie. Ponieważ Pierwszą Damę Zbrodni przedstawiłem czytelnikom nie tak dawno temu, a nie mam ich za kpów, więc nie będę się powtarzał, ale od razu przystąpię do „adremu".

I teraz staję przed nie lada dylematem. Szef (O.Ż.W.) zarzucił mi niedawno, że w swoich recenzjach posuwam się zbyt daleko w ujawnianiu intrygi gry. Podobno niektórym graczom (P.T., oczywiście!) się to nie podoba. Mam więc nie lada zgryz! Mógłbym oczywiście postąpić jak ów Szkot, który zapytany przez żonę o temat niedzielnego kazania w miejscowym kościółku odparł, że pastor mówił o grzechach. I był przeciw. Ale w końcu wydawca płaci mi za recenzję. Więc może tak:

Ci, co podzielają stanowisko wyrażone w listach kilku nieznanych mi bliżej malkontentów, niech się dowiedzą, że **gra jest niezła, powiem więcej: taka sobie, ale niełatwa w odbiorze** – o ile ktoś nie lubi napinać muskulatury intelektualnej aż do suchych trzasków. I niech nie czytają dalej. W tym miejscu żegnam ich oziębłe z domieszką gryzącej ironii. Pozostała część recenzji jest dla – mam nadzieję! – przytłaczająco liczniejszej reszty czytelników.

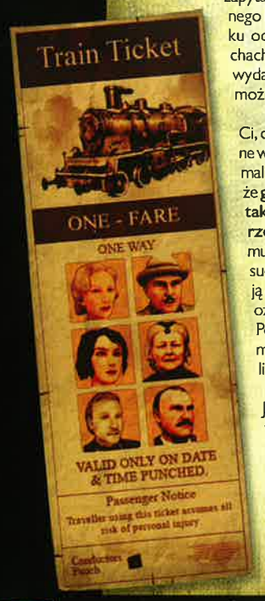
Jeśli nie wiecie, o co chodzi w książce/grze/filmie – odsyłam do ramki. Zakładam optymistycznie, że większość to już zrobiła albo i bez tego wiedziała „co jest grane" (w końcu to klasyka kryminału...), zatem z marszu przystępujmy do konkretów.

Zatem – konkrety

Podczas pierwszej nocy zostaje zamordowany jeden z pasażerów. Morderca zadaje mu dwanaście (to bardzo ważne!) ran nożem. Niektóre z nich są śmiertelne, inne nie. Podczas gwałtownego hamowania w górskim wąwozie (pociąg musi się zatrzymać, bo drogę zagradza potężna zaspa śniegu, który zatarasował szlak) Poirot spada z łóżka, wykręca nogę i zostaje unieruchomiony w swoim przedziale. **Dochodzenie w sprawie morderstwa przejmuje dodana przez twórców gry jego asystentka Antoinette** – bo jest osobą niejako urzędową (wyznaczoną przez właścicieli linii kolejowej).

Od tej chwili pomiędzy Antoinette i Poirotem toczyć się będzie swoista rywalizacja – Antoinette zbiera dowody, przeszukuje pociąg i okolice, a po powrocie melduje o wszystkim Poirotowi, który wskazuje jej (albo i nie wskazuje) błędy, jakie popełniła podczas amatorskiego śledztwa – i na własny użytek wyciąga wnioski, którymi bynajmniej się z dziewczyną nie dzieli... Ty sam animując Antoinette masz zestawiać ze sobą zeznania pasażerów, gromadzić fakty, oglądać przedmioty i stworzyć sobie obraz zbrodni odpowiadający rzeczywistemu.

Animowana przez ciebie dziewczyna wypytuje więc wszystkich o wszystko, zbiera odciski palców (najpierw musi oczywiście znaleźć środki, za pomocą których to zrobi), odkrywa



Tym razem gra chyba tylko dla największych maniaków.

tożsamość ofiary i niektórych z pasażerów (nie wszyscy są tymi, za których się podają). Dość szybko okazuje się – nie zdradzę tu żadnego wielkiego sekretu, ten bowiem jest znany każdemu, kto oglądał film lub czytał książkę – że zamordowany był łajdakiem, który zniszczył życie przynajmniej kilku pasażerom. Żaden z nich go nie żałuje – przeciwnie, wszyscy uważają, że drań dostał, na co zasłużył. Ale Poirot potępia branie sprawiedliwości w swoje ręce i drążąc sprawę, z pomocą Antoinette postanawia znaleźć mordercę.

Dwa dna plus solidne denko

Książka i film mają niejako dwa dna – ponieważ pomysłodawca morderstwa postanowił podsunąć sprawiedliwości fałszywy trop. Poirot oczywiście (Antoinette też) nie daje się zwieść i przeprowadziwszy dogłębne dochodzenie, zbiera wszystkich pasażerów i członków obsługi pociągu w wagonie restauracyjnym, w którym mały Belg o dziwacznych wąsikach przedstawia dwie wersje wydarzeń – przeznaczoną dla policji... i tę prawdziwą. Czemu tak? Sami zobaczycie albo poczytacie (bo czemu by nie przeczytać książki, ja się pytam?).

Twórcy gry na użytek graczy wymyślili trzecią wersją wydarzeń, która jest wersją drugą, wzbogaconą o pewne elementy, których nie wymyśliła nieposkromiona pani A. I jest to bardzo interesujący wkład scenarzystów gry w bibliografię Agaty Christie, która mogłaby rzec – jak Picasso, kiedy mu przedstawiono obraz, którego nie namalował, a który uważano za jego dzieło: *„Nie ja to zrobiłem... ale jest tak dobre, że mogę to podpisać swoim nazwiskiem"*. Co też Picasso uczynił.

Przygoda wyłącznie intelektualnej natury.

Technikalia

Graficznie gra jest poprawna. Twórcy nie porazili graczy mnogością lokacji – obszar gry to wnętrze pociągu, a kolejne przedziały siłą rzeczy są do siebie podobne. Antoinette dwa razy opuszcza pociąg, ale nie odchodzi odeń zbyt daleko – więc gracz, który oczekuje oszałamiającego bogactwa nowych widoków, srodze się zawiedzie. **Animacje też nie są zbyt bogate, aczkolwiek jest ich sporo** – w sumie postaci poruszają się godnie i dostojnie, ale nieco drętwo. Oprawa dźwiękowa jest, jaka jest – kilka motywów muzycznych mających podkreślić tajemniczość atmosfery i odgłosy, jakie zwykle nam towarzyszą podczas podróży pociągiem. W sumie – poprawnie, ale nic odkrywczego.

Interfejs jest podobny do tego, jaki poznaliśmy w poprzedniej grze, tej o małych Murzynkach (którą jeszcze można gdzieniegdzie kupić za circa ebałt 60 zeta, co uważam za cenę mocno przesadzoną). **Grę można oczywiście zapisywać w dowolnym miejscu, ma też opcję wyświetlania dialogów**.

Dla yntelektualystów?

Ogólnie rzecz biorąc, **tytuł jest dla miłośników zagadek kryminalnych, wielbicieli twórczości Agaty Christie i kolekcjonerów twardych orzechów do zgryzienia**. Tym, co doskwierało mi najbardziej, była konieczność nieustannego przemierzania pociągu w celu zbierania zeznań, paszportów, odcisków palców oraz dość żmudnego porównywania jednych z drugimi (dosłownie trzeba porównać kilkanaście odcisków z kilkunastoma wzorcami metodą „wszystko ze wszystkim", co sprawia, że w sumie wychodzi kilkaset porównań!). W dodatku satysfakcja jest czysto intelektualna (komunikaty typu *„odciski palców na szklance to odciski pułkownika Aburthnota"* są raczej mało satysfakcjonujące).

W dodatku zeznania każdego z pasażerów są tylko częściowo prawdziwe i trzeba je porównywać z innymi – co jest nie lada wyzwaniem dla szarych komórek gracza, bo trzeba nieustannie analizować kilka wersji wydarzeń i wychwytywać miejsca, w których się one różnią – po czym sprawdzić, dlaczego i która wersja jest prawdziwa. I tak w kółko, aż wreszcie przyszpilimy mordercę, którym ku ogólnemu zaskoczeniu okaże się maszynista... (Dobra, żartowałem! To wcale nie on! W tych dawnych dobrych czasach mordercą ludzi z wyższej sfery nie mógł być przedstawiciel gminu, bo to byłoby „shocking!" i niesportowe.)

Tylko dla orłów?

Grę mogę więc polecić tylko wyjątkowym twardzielom i bardzo zgłodniałym miłośnikom gier przygodowych, zaznaczając, że czeka ich przygoda wyłącznie intelektualnej natury. Reszta zasadniczo może sobie to podarować – lepiej już poczytać książkę lub choć obejrzeć ekranizację książki. Będzie szybciej i chyba jednak przyjemniej.

PS Ocenę wystawiam z punktu widzenia normalnego gracza, nie orła. |CDA|

Morderstwo na ekranie

„Morderstwo w Orient Ekpresie" to kolejna z bardziej znanych i kilkakrotnie filmowanych książek Agaty Christie. Na mnie największe wrażenie wywarła ekranizacja z 1974 roku z Albertem Finneyem jako Poirotem. Podobnie jak w przypadku omawianej przeze mnie poprzednio ekranizacji (10 Małych Murzynków) akcja i tego „kryminału" dzieje się w zamkniętym środowisku – na pokładzie Orient Expressu, luksusowego pociągu kursującego pomiędzy Paryżem i Stambułem (lub jak kto woli, Konstantynopolem).

A że Orient Express był pociągiem w najwyższym stopniu luksusowym i nie każdy mógł sobie pozwolić na taką podróż, w sumie zbiera się w nim zaledwie kilkunastu ludzi – i zupełnie przypadkowo trafia do niego także słynny detektyw Herkules Poirot, mały Belg o wielkim ego, dziwacznych wąsach i przesadnie rozwiniętym zaufaniu do sprawności swoich szarych komórek. Twórcy gry dodali mu asystentkę – młodą i przedsiębiorczą Antoinette Marcelu, która jako przedstawicielka właścicieli linii Orient Express ma zapewnić Poirotowi wygodę w podróży. Okaże się wkrótce, że daleko wykroczy poza wyznaczone jej zadania – choć niekoniecznie z własnej woli...

OCENA **5+**

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- na motywach powieści Agaty Christie
- do tego sensownie rozwiniętych
- oprawa audiowizualna zaledwie poprawna
- żmudne i trudne
- a czasem nudne

- PRODUCENT: MAXIS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 119,90 ZŁ
- WWW.THESIMSSTORIES.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | GRA NA LAPTOPIE

The Sims Historie Z życia wzięte

Nie pierwszy raz podziwiam kreatywność programistów ze studia Maxis w wymyślaniu dodatków do serii The Sims, dzięki którym wyciągają oni kolejne, bynajmniej nie wirtualne, dolary z kieszeni fanów tego cyklu. Tym razem jednak pobili samych siebie...

THE SIMS HISTORIE...

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ historie zgodne z klimatem serii
- ⊕ rozsądne wymagania sprzętowe
- ⊕ poprawiony interfejs
- ⊖ nie dość, że nie ma tu niczego nowego w stosunku do The Sims 2 ...
- ⊖ ...to jeszcze wielu opcji brakuje
- ⊖ wysoka – jak na zremiksowany stary tytuł – cena

Historie z życie wzięte to marketingowy patent równie makiaweliczny, jak apple'owski iPod Shuffle. Przypomnijmy... W 2005 roku firma Apple Steve'a Jobsa wprowadziła na rynek stosunkowo tanią (ale i tak drogą w porównaniu z cenami odtwarzaczy innych producentów), mniejszą wersję swojego iPoda, która od wcześniejszych modeli różniła się brakiem wyświetlacza. No, nie oszukujmy się, ekran pokazujący tytuły odtwarzanych piosenek to jednak ważna rzecz – iPody Shuffle ich nie miały. Genialny był natomiast sposób promocji tego urządzenia – akcja reklamowa bazowała na haśle „jaka piosenka cię teraz zaskoczy", nawiązująca do opcji Shuffle, czyli możliwości losowego odtwarzania utworów. W ten sposób **coś, co jest raczej wadą, przedstawiono jako zaletę** – i podobnie jest z nowym tytułem w powiększającej się w zastraszającym tempie rodzinie Simsów.

Wolność i swoboda

Historie z życia wzięte to **pierwsza część z trylogii nowych produktów noszących markę The Sims. Nie są to dodatki w normalnym rozumieniu tego słowa**, nie tylko dlatego, że do uruchomienia nie wymagają podstawowej wersji The Sims 2, ale też dlatego, że mają **zupełnie inną filozofię rozgrywki**. Brakuje w nich swobody, tak cenionej przez dużą grupę fanów serii. Zamiast niej Historie wytyczają kolejne cele, które trzeba krok po kroku realizować. Sam nie zdecydujesz już o tym, jak potoczy się życie wykreowanego przez ciebie Sima – tutaj **dostajesz gotową postać i próbujesz przeżyć jej życie dokładnie tak, jak wymyślili to sobie programiści**.

Menu startowe daje dostęp do dwóch takich opowieści – w jednej bohaterką jest młodziutka Renia Sianko, dziewczyna zaczynająca karierę zawodową w dzielnicy Cztery kąty, w drugiej rolę pierwszoplanową odgrywa Wincenty Kotwica, naukowiec, który przestraszony oczekiwaniami matrymonialnymi swojej dziewczyny (fakt, znał ją tylko trzy tygodnie) zrywa z niewiastą i próbuje znaleźć nowy pomysł na relacje damsko-męskie. Jest także „tryb swobodny", w którym zabawa przypomina najbardziej podstawową wersję The Sims 2, jednak w wersji nieco okrojonej, pozbawionej szeregu opcji (brakuje np. wydarzeń, których Simy się obawiają).

Zupełnie nowe podejście do filozofii rozgrywki!

Życiorys i CV

Zaskoczyło mnie to, że **ten nowy pomysł na rozgrywkę sprawdza się całkiem nieźle** – ponieważ dokładnie wiadomo, co trzeba zrobić, gracz koncentruje się raczej na tych czynnościach (np. wynajmij pokojówkę), a co za tym idzie – nie marnuje czasu na głupoty. Ponieważ czas był zawsze najważniejszym „surowcem" The Sims, takie prowadzenie rozgrywki, które wymusza racjonalne gospodarowanie nim, sprawia, że **zabawa jest prostsza, a przez to przyjemniejsza**. Dzięki temu rzadziej też zdarza się doprowadzić Sima do stanu niskiego poziomu zaspokojenia jednej z potrzeb (np. wypoczynku), cele do wykonania są bowiem tak odmierzone, że między nimi poświęca się czas albo na pracę, albo właśnie na wizyty w toaletach, przygotowywanie kolacji, prysznic czy sen.

Odpal laptopa

Historie z życia wzięte mają jeszcze jedną cechę, o której warto wspomnieć. **Sterowanie i engine zmieniono tak, by łatwo się grało w tę część The Sims na laptopach**. Rzeczywiście możliwość przesuwania obszaru gry klawiszami WSAD czy samą myszką zwiększa komfort rozgrywki, podobnie jak (ustawiona domyślnie) opcja uruchamiania gry w okienku. Można więc także, grając w The Sims, jednocześnie czatować czy wysyłać maile...

...I?

Historii z życia wziętych nie potrzebuje nikt, kto ma już podstawkę The Sims 2, szczególnie jeśli towarzyszą jej dodatki. Warto jednak poczekać na ostatnią część cyklu The Sims: Stories – będzie się rozgrywała na bezludnej wyspie. To może być coś! |CDA|

Kiedy mówiłaś, że jesteś „szybką dziewczyną", nie sądziłem, że właśnie to masz na myśli...

- PRODUCENT: ARKANE/KUJU
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.MIGHTANDMAGIC.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2,2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

QN`IK | MESJASZ SIĘ WRESZCZCIE OBJAWIŁ

Dark Messiah of Might and Magic

W WERSJI PL

Szukajcie, a znajdziecie – czekajcie, a będzie wam dane. Czy jakoś tak. W każdym razie wreszcie możemy obwieścić polską premierę DMoM&M – spóźnioną o dobre kilka miesięcy w stosunku do wersji zachodniej.

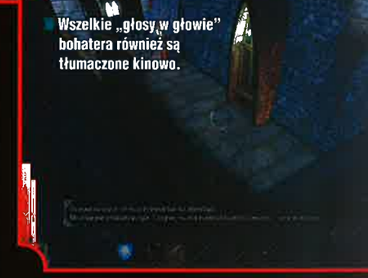
Oficjalnym powodem odłożenia daty wydania podawanym przez CD Projekt było to, że dostarczona przez Ubisoft wersja nie pozwalała na zagranie w trybie multi, zaś dystrybutor nie chciał dostarczać graczom niepełnego produktu. Cóż – ośmielam się polemizować z takim rozwiązaniem – do gry w Sieci i tak niezbędne jest połączenie z serwisem Steam, więc gracze mogli już od października czekać na odpowiednie patche, jednocześnie ćwicząc intensywnie w trybie single...

O multi warto napisać zresztą więcej, gdyż **próba odpalenia gry w tym trybie jest – delikatnie mówiąc – bardzo uciążliwa**. Może nie dla kogoś, kto jest obeznany ze Steamem i ma dobre łącze. Ja jednak dopiero metodą na chybił-trafił rozpoczęłam długotrwały proces rejestracji gry w serwisie, po którym nastąpiło kilkugodzinne ściąganie patchy (nie wiem, czemu transfer czasem spadał poniżej 1 KB). Oczywiście nie jest to wina polskiej wersji ani dystrybutora, ale już to, **jak został tryb multi potraktowany w instrukcji, to lekka przesada. Nie napisano słowa o tym, że by zagrać, trzeba zarejestrować się w Steamie, o dalszych, mało intuicyjnych, ale niezbędnych krokach nie wspominając!** Wrr!

Nic to jednak, stało się, a CDP i tak zachował się w sumie nieźle. Długie oczekiwanie postarał się graczom należycie wynagrodzić. Dzięki temu za **sto złotych** dostajemy nie tylko sam pakiet płyta + instrukcja, ale także **wydrukowaną na kredowym papierze mapę do trybu multi, DVD z filmem o powstawaniu gry** (zrealizowany zresztą bardzo profesjonalnie i z rozmachem. W dodatku z polskim lektorem) oraz **książeczkę – poradnik do single playera**. Ta ostatnia to tylko sympatyczny, ale niewiele wnoszący gadżet, gdyż Dark Messiah nie jest raczej grą, przy której można na dłuższy czas utknąć. Same porady zaś czasem śmieszą – zwłaszcza to, jaką ekwilibrystykę słowną uprawia autor udając, że można wybrać „magiczną" drogę rozwoju bohatera. Każdy, kto grał w DMoM&M, wie doskonale, że bez dobywania miecza i inwestowania w zdolności bojowe nie da się tu dokonać niczego.

Sama gra została **zlokalizowana kinowo** – i całe szczęście. Bardzo żałowałbym oryginalnego, zmysłowego głosu przyjaciółki znajdującej się w głowie bohatera, zwłaszcza gdyby wcieliła się w nią jakaś Katarzyna Figura (z całym szacunkiem dla dostojnej matrony). Spolszczenie więc w niczym nie przeszkadza, a swoją funkcję spełnia doskonale. Teraz już przynajmniej każdy może śledzić fabułę przygody, bez konieczności sięgania do słownika.

A fuj! Kto puścił bąka?!



Wszelkie „głosy w głowie" bohatera również są tłumaczone kinowo.

Autor spolszczenia spisał się zresztą bardzo dobrze, co jest szczególnie widoczne, gdy czytasz znajdujące się gdzieniegdzie książki (warto je wertować, gdyż dają wiele skutecznych porad dotyczących walki). Wyraźnie widać, że stylizacja językowa jest tłumaczowi nieobca, posługuje się nią całkiem zgrabnie i co ważne, nienachalnie.

W sumie więc spolszczenie oraz wydanie oceniam na ósemkę z drobnym minusem – ze względu na tych, którzy chcą zagrać w Sieci, ale nie znają Steama.

PS Część wad, na które w swojej recenzji zwracali szczególną uwagę nasi autorzy – Eld i Gem – jest już w spatchowanej wersji polskiej nieaktualna. Owszem, Dark Messiah to wciąż bardzo wymagająca sprzętowo gra, ale **udało się znacząco skrócić czasy ładowania** (czasem nawet z trzech minut do 30 sekund!), a i **pod względem awaryjności jest już lepiej** (choć problemy wciąż się zdarzają). Ot – kolejny sensowny argument dla CD Projektu, że warto się było spóźnić z premierą. |CDA|

Stylizacja językowa stoi na przyzwoitym poziomie.

OCENA 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ eleganckie, niemal „kolekcjonerskie" wydanie
- ⊕ upatchowanie
- ⊕ tłumaczenie trzyma klimat
- ⊖ długie oczekiwanie na premierę
- ⊖ wciąż te problemy techniczne.
- ⊖ instrukcja i multi

OCENA GRY: 8

- PRODUCENT: CDP
- DYSTRYBUTOR: THQ
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.BROKEN-SWORD.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

EGM | PEREŁKA!

BROKEN SWORD
ANIOŁ ŚMIERCI

Żeby nie trzymać w napięciu: polonizacja BS:tAoD jest dziełkiem udanym i zrobiono ją z wyjątkowym pietyzmem.

Grę spolszczono totalnie – tzn. zaangażowano polskich aktorów/lektorów i trzeba przyznać, że utrafiono idealnie. Magdalena Cielecka i Borys Szyc mają głosy jakby stworzone do zagrania postaci George'a Stobbarda i jego partnerki – może dlatego, że oboje przypominają ich fizycznie. Pochwały należą się CDP za coś jeszcze. Rzadko się zdarza, by **równie dobrze dobrano głosy postaci drugoplanowych**. Powiedziałbym nawet, że dobrano je jeszcze lepiej.

Można się jednak czepić **nadmiernej „studyjności" dźwięku** – George ma równie nieskazitelną dykcję w deszczu, po wspinaczce na dach mocno zrujnowanej nowojorskiej kamienicy, co nieco później, w swoim biurze. Kiedy się skrada pomiędzy strażnikami w pałacu Topkapi, też się nie przejmuje tym, że panowie w komandoskich beretach nastawieni na zwalczanie terrorystów, w każdej chwili mogą mu odstrzelić (_!_) – mówi spokojnie, jakby był Fileasem Foggiem wyjaśniającym dżentelmenom z klubu „Reforma", że okrążenie świata w 80 dni jest zupełnie możliwe.

Co do tłumaczenia, **w zasadzie nie ma się czego przyczepić**. W kilku tylko dialogach znalazłem drobne błędy, ale nie będę ich wymieniał, bo są nieistotne dla zrozumienia intrygi. Generalnie rzecz biorąc, **tłumacze spisali się na pięć z niewielkim minusem.**

scach nie można zapisać gry. W grach fabularnych żelazną regułą jest dokonywanie zapisów na nowych lokacjach, by w razie czego można było odtworzyć grę, gdy bohatera „coś zabiło" (ja na przykład wskutek kilkunastoletniego nawyku zapisuję grę już niemal podświadomie). Otóż grając w BS:AŚ nie będziesz mógł zrobić zapisu np. w stambulskim hotelu. Wszelkie reguły gier przygodowych zostają w tym momencie złamane – ale nie wściekaj się, tylko poczekaj, zrób w tym hotelu wszystko, co jest do zrobienia i udaj się do pałacu Topkapi – tam będziesz mógł zapisać grę bez kłopotu. Co ciekawe, jeżeli z Topkapi wrócisz do tegoż hotelu, znów utracisz możliwość zapisu gry. Niezbyt wielkie to utrudnienie, ale zawszeć kłopot. Nikt jednak nie powiedział, że życie miłośnika przygodówek ma być usłane różami...

Ogólnie rzecz biorąc, polecam tę polonizację wszystkim, którzy lubią dobrą zabawę. Możliwość wyświetlania napisów z dialogami jest dodatkowym bonusem dla tych, którzy są (jak ja) wzrokowcami i łatwiej zapamiętują informację przeczytaną niż usłyszaną.

PS W pudełku znajdziemy też poprzednią odsłonę cyklu. Jest też jeszcze inny bonus (chyba niezamierzony?), o którym jednak nie wspomnę konkretniej, bo mógłby także ucieszyć ludzi, którzy niekoniecznie lubią wydawać pieniądze na oryginały... |CDA|

Z recenzenckiego obowiązku muszę napisać o jednym potknięciu w grze (choć nie jestem pewien, czy należy za nie winić zespół CDP). Chodzi o to, że **w niektórych miej-**

OCENA 8+

PODSUMOWANIE

- doskonale dobrane głosy aktorów
- także tych z drugiego planu
- Broken Sword III jako bonus
- ogólna jakość polonizacji
- zbyt studyjny dźwięk
- tu i tam drobne potknięcia
- brak możliwości zapisu stanu gry w niektórych lokacjach

OCENA GRY: 7

- PRODUCENT: BLACK HOLE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.MARKOFCHAOS.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

GEM | CHWALMY SIGMARA! ZWYCIĘSTWO JEST NASZE!

WARHAMMER
MARK OF CHAOS

Premiera Mark of Chaos była wydarzeniem szczególnym nie tylko dla wszystkich miłośników dzieł Games Workshop, ale i gier taktycznych w ogóle. Rodzimy wydawca gry – Cenega – postarał się zaś, by polskie wydanie „Znamienia" było lepsze nawet niż to oryginalne!

Mark of Chaos PL **wydany został w dwóch wersjach – Ładu i Chaosu**. Różnice pomiędzy nimi dotyczą okładki i doboru materiału do 64-stronicowego kolorowego albumu z grafiką z gry, które – nawiasem mówiąc – są znacznie lepsze niż w oryginale. Niestety **obie okładki powielają błędy oryginalnej wersji**. Mowa naturalnie o cytacie Archaona, Pana Końca Czasów (w naszym przypadku przetłumaczonego niezgodnie ze wzorcem na *„Archaona, lorda Czasów Końca"*) – czyli postaci, jaka w Starym Świecie pojawia się jakieś 200 lat PO wydarzeniach prezentowanych w „Znamieniu". Ponadto nie podoba mi się określenie legionów Chaosu jako *„zwycięskich"* – w istocie w obydwu kampaniach Chaos jest rozbity przez armię późniejszego cesarza Magnusa Pobożnego. Nieuzasadniony wreszcie w odniesieniu do sił Chaosu wydaje się zwrot *„na głupich i słabych czekają zaś mutacje i szaleństwo"*, kiedy w istocie stanowią one nagrody dla wybrańców. Dowodem choćby bohater kampanii Chaosu zmieniający się w trakcie gry w demona.

Bez obaw jednak – **cała naprawdę istotna reszta naprawdę może się podobać**. Sama gra wydana została na płycie DVD w najnowszej obecnie wersji 1.5, w pełnej polskiej wersji językowej, co oznacza, że spolszczeniu uległy nie tylko napisy, ale i dialogi. Miałem spore obawy co do ich jakości – zwłaszcza że w grze występuje duża ilość tekstu mówionego przez różne niezwykłe rasy, jak krasnoludowie czy skaveni. Na szczęście okazały się płonne: **zarówno dobór lektorów, jak i tłumaczenie są niemal bezbłędne**, przy czym nie da się ukryć, że zdarzył się filmik, w którym polskiemu tekstowi towarzyszył oryginalny dubbing. Dla odmiany 72-stronicowa instrukcja zarówno pod względem edytorskim, jak i doboru materiału **stanowić może wzorzec**.

Warhammer: Mark of Chaos PL sprzedawany jest w cenie 99,90 zł. Jak na znakomitą grę **w bardzo dobrym pełnym tłumaczeniu i bogatym wydaniu** (prócz albumu w zestawie znajduje się pojedyncza karta do nieprodukowanej już gry karcianej WarCry!) – to naprawdę niewiele. |CDA|

OCENA 8

PODSUMOWANIE

- Mark of Chaos na DVD w wersji 1.5
- bardzo dobre pełne spolszczenie
- bardzo dobra instrukcja
- dodatkowy album z grafiką z gry
- cena
- błędy na okładce (nie z winy polskiego wydawcy)
- polsko-angielski filmik w grze

OCENA GRY: 8

- PRODUCENT: ATOMIC PLANET
- DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
- CENA: 19,99 ZŁ
- WWW.IQ.PPL/INDEX.PHP?ID=890
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NAJGORSZA SKRADANKA WSZECH CZASÓW

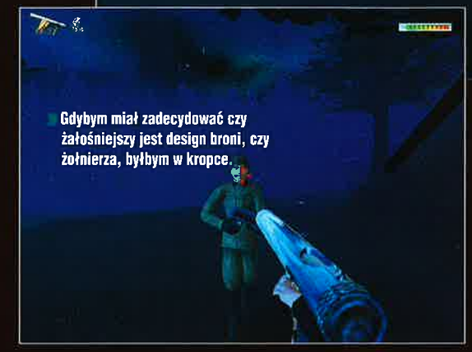
S.O.E
OPERATION AVALANCHE

No i kolejny crap do przemielenia. Tym razem padło na S.O.E Operation Avalanche – grę do tego stopnia zabugowaną, że tylko niebiosom mogę dziękować, iż udało mi się dotrwać aż do... trzeciej misji.

Miejmy nadzieję, że to grafików właśnie szlag trafił.

Później bowiem program najzwyczajniej w świecie wywalał mnie na pulpit. Nie pomagały modlitwy ani siarczyste przekleństwa, na nic się zdała reinstalka gry, a nawet zmiana sterowników. A czym mnie to cudo uraczyło w trzech pierwszych etapach, że aż tak bardzo zalazło mi za skórę?

O tym za chwilę. Póki co w kilku słowach opowiem, z czym mamy do czynienia. S.O.E Operation Avalanche to **skrajnie niszowy FPS wojenny**. Po tym, co udało mi się zobaczyć (bo jak wspomniałem, dane mi było obejrzeć tylko 3 pierwsze misje), wydaje mi się, że miał to być budżetowy miks RTCW z Pilot Down: Behind Enemy Lines, a więc **coś z pogranicza trywialnej strzelaniny i skradanki osadzonej w realiach II wojny światowej**.



Zawody w strzelaniu do tarczy

Jeśli traktować to jako konkurencję dla wszystkich produkcji, w których istotą jest krycie się w cieniu, **mamy z całą pewnością do czynienia z najgorszą skradanką wszech czasów**. Tutaj bowiem sukces bądź porażka w znikomym stopniu zależą od tego, czy ktoś nas przyuważy. Niemal wszyscy wrogowie są bowiem i tak absolutnie ślepi i głusi, nawet ci stojący przodem do nas. Reagują dopiero wtedy, gdy strzelamy bezpośrednio do nich, a na widok padających pół metra dalej kumpli pozostają kompletnie niewzruszeni. Jako że jeden celny strzał w łeb kończy żywot tych pokrak, walka z Niemcami wygląda tu jak strzelanie do strachów na wróble. W trakcie gry nie udało mi się znaleźć ani jednej apteczki, ale to przecież nie problem, gdy ma się za przeciwnika najnędzniejszą AI w historii.

Nie znasz dnia ani godziny

Mimo tej prostoty, średnio każdą misję musiałem zaliczać po kilkanaście razy. W czym więc tkwi problem? W alarmach, które rozlegają się ni stąd, ni zowąd w najrozmaitszych momentach. Sęk w tym, że **nie mają one związku ani z naszą pozycją, ani z tym, czy ktokolwiek nas dostrzeże, czy nie**. Czasem stoimy pół metra przed gromadką Niemców i nic, kiedy indziej znów alarm łapie nas w szczerym polu z dala od kogokolwiek. Przechodziłem dla pewności dany poziom kilka razy tak samo, zabijając (bądź nie) tych samych wrogów w ten sam sposób w tym samym czasie. Efekt – w połowie przypadków rozlegał się alarm i prawie zawsze w innych miejscach. Jednym słowem, **czysta ruletka**. Mimo najszczerszych chęci, nie udało mi się rozpracować systemu, według którego raz za razem łapano mnie na gorącym uczynku. (Być może decyduje tu rzut monetą?) I to ma być skradanka? Trzymajcie mnie, bo śmiechem zabiję.

Babol na babolu

Do tego wszystkiego **gra jest żenująco niedopracowana od strony technicznej**. Po mojemu nie poświęcono ani jednej minuty na jakiekolwiek beta-testy.

Przykłady? Proszę bardzo. Muzyka – niby jest, w praktyce przygrywa tylko w menu, a i to nie zawsze, bo czasem po prostu potrafi się ni z gruchy, ni z pietruchy sama wyłączyć. Podczas samej gry naszym zmaganiom towarzyszy jedynie irytujący dźwięk, który najprawdopodobniej miał przypominać podmuchy lodowego wiatru. Ale i to nie wyszło.

Kolejna rzecz tyczy się sterowania. **Teoretycznie mamy możliwość konfiguracji klawiszy, ale po wyjściu do systemu gra zapomina na śmierć o naszych ustawieniach**. Albo więc za każdym razem będziesz konfigurować je na nowo, albo zaakceptujesz te oryginalne i nie będziesz nawet próbował pojąć, dlaczego jakiś buc podpiął strzelanie pod prawy, a nie lewy klawisz myszy.

No i oczywiście te nieszczęsne pady programu, nagminne do tego stopnia, że właściwie już od drugiej misji każde niepowodzenie kończyło się wywaleniem na pulpit. Jakaś bonusowa kara czy jak? Ech, doprawdy nie wiem, dla kogo tworzy się takie badziewia. Jeśli zastanawiałeś się nad zakupem, stanowczo odradzam. Chyba że jako **prezent dla kogoś, kogo szczerze nienawidzisz.** |CDA|

OCENA 1

GRYWALNOŚĆ 0
VIDEO 2
AUDIO 1

PODSUMOWANIE

- eee... brak?
- irytująca jak diabli
- brzydka, nudna, głupia
- notorycznie się sypie
- żałosne AI
- masa rozmaitych niedociągnięć i baboli

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Trochę magii – bądź jak Harry Potter

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Magia, chomiki i dobra muzyka – to wszystko znajdziecie na tej stronie. Jeśli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać na krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi to być gra freeware.

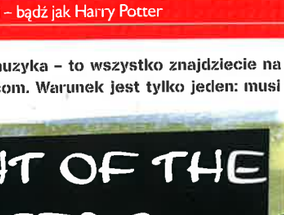
FLIGHT OF THE HAMSTERS

Czy pingwiny potrafią latać? W zasadzie nie... chyba że człowiek śniegu zapozna je z kijem baseballowym, o czym przekonały się miliony internautów dwa lata temu, pogrywając w Yeti Olimpics. A czy latać potrafią chomiki? Okazuje się, że tak – i to całkiem dobrze.

Flight of the Hamsters to **prosta flashowa produkcja**, w której staramy się osiągnąć jak najlepszy łączny wynik przelotu pięciu futrzanych chomiczków. Ważne jest nie tylko odpowiednie wybicie się (lepiej za wcześnie niż za późno), ale także to, jak sterujemy samym zwierzątkiem podczas śmigania w powietrzu. Chomik bowiem – wzorem latających wiewiórek – potrafi podczas szybowania nieznacznie korygować tor lotu. Dzięki temu może korzystać z rozmaitych bonusów rozmieszczonych w powietrzu. Najlepiej łapać fajerwerki lub korzystać z naziemnych... No ale – najpierw trzeba do nich dolecieć.

Spróbujecie? Gra jest świetna. Mój mały rekordzik to 1088 stóp. A twój?
http://cdaction.pl/?x=158

FRETS ON FIRE



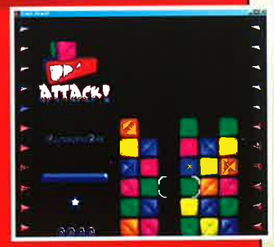
Autorem recenzji jest czytelnik: atoor

Jest to pecetowa konwersja znanej konsolowej gry, Guitar Hero. W całej zabawie chodzi o to, by grac przeróżne gitarowe kawałki, w odpowiedniej chwili naciskając klawisze odpowiedzialne za struny oraz klawisz, któremu można przypisać rolę piórka. Co wyróżnia tę grę, to oryginalny sposób sterowania. **Chwytamy tu bowiem za odwróconą klawiaturę i gramy na niej tak, jak na prawdziwej gitarze.**

Program ma tylko 3 piosenki, ale w Internecie można znaleźć ich setki. Każda podzielona jest na kilka poziomów trudności.

Jaki jest największy minus tej gry? Po intensywnym graniu niszczy się klawiatura – ja na szczęście mam dwie. ;)
http://cdaction.pl/?x=160

CRACK ATTACK!



Pozostałe gry prezentowane w tym wydaniu kącika freeware to pożeracze czasu. Po prostu jak raz człowiek do nich siądzie, to kaplica – komputer pochłania go na długo. **Crack Attack! to propozycja dla tych, którzy szukają po prostu chwili przerwy w codziennych obowiązkach.**

Zasady pokrewne są wielu innym tytułom – chodzi bowiem o to, aby utrzymać jak najniższy poziom klocków. Wystarczy ustawić obok siebie trzy o takim samym kolorze, a wtedy te znikają. Niby proste – coś jak kolorowy Tetris – różnica jednak polega na tym, że dodatkowe elementy nie spadają z góry, a cała konstrukcja coraz szybciej się podnosi, zaś elementy na planszy trzeba ze sobą po prostu zamieniać miejscami. Utrudnieniem jest to, że takie zamiany mogą być dokonywane tylko w poziomie.

Co ciekawe, gra ma także tryb rozgrywki wieloosobowej, pozwalający na zmierzenie się z przeciwnikiem za pomocą sieci.

Pomysł niby prosty, a wciąga... Polecam każdej grupie wiekowej.
http://cdaction.pl/?x=159

THE CLEANER

Jeśli szukacie rozrywki na parę długich godzin – właśnie tutaj ją znaleźliście. The Cleaner to **świetna gra zręcznościowa z wplecionymi w nią elementami cRPG.**

Przygoda rozgrywa się w świecie, w którym króluje magia, a największą wartością dla jego mieszkańców jest mądrość. Wieki temu głód wiedzy zaprowadził ich do odkrycia sposobu podróży pomiędzy wymiarami. Niestety – badanie światów sprowadziło na odkrywców atak istot, których jedynym celem było zniwelowanie innych. Atak udało się odeprzeć... Od tamtej pory najbieglejsi w magii pilnują, aby nikt już nie korzystał z dziur między wymiarami. To właśnie jednym z nich pokierujecie w tej grze i to w momencie, w którym niebezpieczeństwo pojawi się na nowo.

Tym razem nie tylko trzeba wygonić wrogów od nas, ale także ruszyć za nimi do centrum zła. Podróż odbędzie się przez 13 różnych krain – każda z nich to specyficzne, żyjące tylko w danym środowisku istoty oraz odkrywanie kolejnych elementów fabuły.

The Cleaner to 10 różnych czarów, każdy z trzema poziomami. Wraz z postępem w grze postać będzie zdobywała esencję służącą do rozwijania umiejętności magicznych. Co ciekawe, jeśli jakieś zaklęcie nam się znudzi – można bez straty odzyskać zainwestowane środki. Jedynie rozwój czterech cech (szybkości, wytrzymałości tarczy, ilości oraz odnawialności energii magicznej) jest nieodwracalny.

Tę grę warto polecić każdemu. Oprócz rzucania czarów i możliwości latania jak prawdziwy mag, często trzeba także ruszyć głową, aby pokonać konkretnych przeciwników. Wszystko ubrane jest w grafikę wektorową oraz muzykę, która nadaje The Cleaner specyficzny klimat.
http://cdaction.pl/?x=157

TYLKO U NAS PRAWDZIWE BRZMIENIE
Real Music w oryginalnym wykonaniu
nr 73555 3,66 zł z VAT | nr 72555 2,44 zł z VAT

HITY		REAL	POLI	MONO
Door Cu Tine	Active	FXWU1383	FXWP3383	FXWZN3383
Take My Breath Away	Active8	FXWU1435	FXWP3435	FXWZN3435
Kylie	Akcent	FXWU1192	FXWP3192	FXWZN3192
Jokero	Akcent	FXWU1258	FXWP3258	FXWZN3258
French Kiss	Akcent	FXWU1384	FXWP3384	FXWZN3384
Ass Up	Baracuda	FXWU1017	FXWP3017	FXWZN3017
Feel Alive	Benassi Bros.	FXWU1345	FXWP3345	FXWZN3345
Every Single Day	Benassi Bros	FXWU1025	FXWP3025	FXWZN3025
Tennessee	Bob Sinclar	FXWU1436	FXWP3436	FXWZN3436
Yeah Yeah	Bodyrox feat. Luciana	FXWU1434	FXWP3434	FXWZN3434
Everytime We Touch	Cascada	FXWU1317	FXWP3317	FXWZN3317
Walking On The Moon	Delano & Crockett	FXWU1395	FXWP3395	FXWZN3395
Sunrise	DJ Kris	FXWU1281	FXWP3281	FXWZN3281
Get Down	DJ Magic	FXWU1376	FXWP3376	FXWZN3376
Dance 4 Life	DJ Tiesto	FXWU1377	FXWP3377	FXWZN3377
Traffic	DJ Tiesto	FXWU1051	FXWP3051	FXWZN3051
Wybacz mi	DKA	FXWU1364	FXWP3364	FXWZN3364
Dzień dobry Polsko	Doniu & Liber	FXWU1416	FXWP3416	FXWZN3416
Sexfasy	East Clubbers	FXWU1327	FXWP3327	FXWZN3327
Proper Education	Eric Prydz feat. Floyd	FXWU1432	FXWP3432	FXWZN3432
Insane	Forseca	FXWU1363	FXWP3363	FXWZN3363
Trochę ciepła	Gosia Andrzejewicz	FXWU1413	FXWP3413	FXWZN3413
Jimbo Rock	Holly Dolly	FXWU1417	FXWP3417	FXWZN3417
Dolly Song (Levo's Polka)	Holly Dolly	FXWU1321	FXWP3321	FXWZN3321
Just A Girl	Ian Van Dahl	FXWU1437	FXWP3437	FXWZN3437
Explosion	Kalwi & Remi	FXWU0272	FXWP1060	FXWZN1367
Victory	Kalwi & Remi	FXWU1433	FXWP3433	FXWZN3433
Trebles	M Brother	FXWU1285	FXWP3285	FXWZN3285
Sacrum	Mezo	FXWU1369	FXWP3369	FXWZN3369
Spokojnie	Owal	FXWU1423	FXWP3423	FXWZN3423
Moving On Stereo	Pakito	FXWU0503	FXWP1272	FXWZN1515
Living On Video	Pakito	FXWU0463	FXWP1210	FXWZN1482
Psalm dla Ciebie	Piotr Rubik	FXWU1367	FXWP3367	FXWZN3367
Behind The Cow	Scooter	FXWU1438	FXWP3438	FXWZN3438
Satellites	Septimber	FXWU1245	FXWP3245	FXWZN3245
Higher	Starstylers	FXWU1371	FXWP3371	FXWZN3371
Sway	The Pussycat Dolls	FXWU1431	FXWP3431	FXWZN3431
Życie	Verba	FXWU1401	FXWP3401	FXWZN3401
Młode wilki 3	Verba	FXWU1279	FXWP3279	FXWZN3279
Hi Fi Superstar	Wet Fingers	FXWU1307	FXWP3307	FXWZN3307

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FXWU1279

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155
Usługa dostępna dla dawnków: polifonicznych, real music oraz odgłosów

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT
Dla telefonów z możliwością odtwarzania ODGŁOSÓW (obsługujących mp3 lub amr)

Obudź się! Jak w tej chwili nie wstaniesz to ... (budzikowa pobudka)	FXWU0493
Obudź się, Otwórz oczka, Otwórz już te wredne oczyska i wstawaj	FXWU0487
Mówiłaś, kotowka? Boomerek.... Nie, wez! już wstań, żebym nie musiał tych głupot gadać	FXWU0490
Biegnij mi do stołu (by się uczyć, głupi jak dupa pszczoły, Pobudka)	FXWU0491
Dzwonisz, normalnie Ci chyba komórka krzyczy w kieszeni że to wcale nie wibruje tylko halo halo	FXWU0544
Halo, to ja telefon. Odbierz mnie bo inaczej dam ci się skończyć (hard)	FXWU0478
Bardzo samotny telefonik	FXWU0144
Kręci Cię to wibrowanie?	FXWU0035
No wez! odbierz, wiem, że tam jesteś! pliii (hard)	FXWU0409
Stefka dzwoni! żona. Wam powiedziałeś, że Cię nie ma?	FXWU0383
To twój telefon. Ten frajer chce z Tobą rozmawiać.	FXWU0367
Cześć kotku, chciałbym z Tobą pogadać	FXWU0366

ODGŁOSY są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FXWU0145

DZWONKI nr 73555 3,66 zł z VAT | nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	REAL	POLI	MONO
7 bajki	FXWU0517	FXWP0997	FXWZN1340
All Good Things (Come to an End)	FXWU9108	FXWP1332	FXWZN1546
Bohen Anna	FXWU9094	FXWP1300	FXWZN1529
Illegal	FXWU9111	FXWP1341	FXWZN1552
Irreplaceable	FXWU9101	FXWP1262	FXWZN1556
Nech mówią, że to ...	FXWU0207	FXWP0912	FXWZN1287
Piraci z Karaibów	FXWU0515	FXWP1276	FXWZN1519
Policeman	FXWU0521	FXWP1134	FXWZN1436
I Don't Need A Man	FXWU9097	FXWP1298	FXWZN1530
Too Little, Too Late	FXWU9098	FXWP1321	FXWZN1539
Szansa	FXWU0518	FXWP1177	FXWZN1460
Kryminalni	FXWU0283	FXWP1047	FXWZN1375
Smack That	FXWU9081	FXWP1301	FXWZN1531
Vi Sitter I Ventrilo Och Spelar Dota	FXWU9100	FXWP1313	FXWZN1534
Wait A Minute	FXWU9096	FXWP1323	FXWZN1543
Wind It Up	FXWU9102	FXWP1399	FXWZN1553
You Don't Know	FXWU9112	FXWP1329	FXWZN1551

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	POLI	MONO
Bóg jest miłością	FXWP1333	FXWZN1549
Cichosyle	FXWP1327	FXWZN1545
Vita Med Hjärtelarm	FXWP1325	FXWZN1541
We Ride	FXWP1336	FXWZN1550

FILM	POLI	MONO
Kill Bill-Twisted Nerve	FXWP1342	FXWZN1557
Mission Impossible	FXWP0014	FXWZN0024
Nie wspólnej	FXWP1137	FXWZN1447
Oliwiowie	FXWP1320	FXWZN1538

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. FXWP1218 DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555:• Nokia – podaj kod z tabeli, np. FXWZN1495 • (Sony) Ericsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. FXWZE1495 • Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. FXWZS1495 • Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. FXWZM1495

Najwięcej gadżetów na www.papla.pl wap.papla.pl
www.papla.pl wap.papla.pl

TAPETY nr 72555 2,44 zł z VAT

ANIMACJE nr 72555 2,44 zł z VAT

GRY JAVA 2,44 zł z VAT

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650; N-GAGE, N-GAGEQD; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGEQD; Siemens - S1: M65; S6: C65, M75; M50, M55; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220i, MOT-V220; M3: MOT-V300, MOT-V400, MOT-V500; MOT-V600; M4: MOT-C450; M5: MOT-E398; M7: MOT-T720i, MOT-T722i; Sony Ericsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; Segem - G1: MYX-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGHC100; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X480; A5: SGH-X450; A7: SGH-E700; A8: SGH-E800, E820; LG - L7: LG-C3310; L2: LG-B2050; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FXWP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FXWP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FXWP0927 698088XXX:Ta melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 3zł netto/3,66zł z VAT. Telefon pod nr 7155 - 1 zł/min (1,22 zł z VAT/min). Pamiętaj, zmy pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę, Javę lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdz na strone www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avanta. Dzwonki Real Music oznaczone * są znajdowane oryginalnym nagraniem.

bezpłatne katalogi 3636
Wyślij SMS pod numer 3636, a w treści wpisz kod katalogu:
FXWJ1290 – ZaJava 03 (super gry)
FXWJ1261 – Hot Girls 03
FXWJ1273 – TopDzwonki 03
FXWJ1237 – ZaJava X (super gry)
FXWJ1238 – Misie Pysie
FXWJ1286 – Love Krove 02
FXWJ1256 – Hot Boys 01 (+18)
Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 3636 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

2,44 zł Historyjki ze zdjęciami
BIURO namiętności
SEKSZEF W WARSZTACIE
Wyślij SMS o treści
FXWJ10215 FXWJ10208
pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

2,44 zł Historyjki ze zdjęciami
RATOWNIK INTYMNE KOREPETYCJE
Wyślij SMS o treści
FXWJ10210 FXWJ10213
pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

flirt na żywo!
Oni czekają właśnie na Ciebie!
sms tylko za 1 zł! (1,22 z VAT)
Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

KASIA.FXW

Nie jestem księżniczką z bajki, ale mogę o poczuciu księcia, którego zamek zawieje mnie w niezapomnianą podróż. Jestem ciekawa czy mnie zauważysz? Mam 19 lat, 173 cm, 50 kg.
SMS: KASIA.FXW pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

KAMA.FXW

Jestem drapieżną tygrysicą i szukam niegrzecznego tygrysa sprogniewanego czułości.
SMS: KAMA.FXW pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

OLA.FXW

Ola lat 19, brunetka ze Lwowa. Czuję się zagubiona w Polsce. Chciałabym poznać poważnego mężczyznę.
SMS: OLA.FXW pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

Gry testowane były na telefonie Nokia NGage

Zapowiadana miesiąc temu rewolucja trzyma się bardzo dobrze. Dziś w kąciku aż trzy gry z BARDZO głośnymi tytułami oraz jedna – na deser – o nazwie frapującej i całkiem nośnej. Zapraszam do lektury!

W tym miesiącu znów darujemy sobie jazdę obowiązkową. W końcu wszyscy pamiętacie, że do cen należy doliczyć opłatę za ściągnięcie gier przez WAP, a w sprawie jakichkolwiek reklamacji powinniście wejść na stronę kmg.cdaction.pl, a tam na dole znaleźć formularz.

Street Fighter 2

Klasyczna gra z automatów i konsol (pojawiła się też na PC, ale nie zyskała zbytniej popularności) zjawiła się też na niewielkich ekranach komórek. Niestety jest tylko cieniem tego, czym była kiedyś – w przeciwieństwie np. do recenzowanych w ubiegłym numerze Wormsów konwersja spowodowała, że mechanika rozgrywki wygląda zupełnie inaczej. Choć osoba oglądająca twoje poczynania może uznać, że masz realny wpływ na walkę, która polega na wymienianiu ciosów i blokowaniu, jest to jednak mylne wrażenie. Cały Street Fighter został sprowadzony do szybkiego wciskania pojawiających się na ekranie przycisków. Jeśli zdążysz i się nie pomylisz, kierowana postać zablokuje bądź wyprowadzi skuteczny atak. Choć postaci, z którymi stoczysz pojedynki, jest sporo, nie ma to większego znaczenia – nie musisz w ogóle na nie patrzeć. W sumie pograć chwilę można, ale jeśli liczysz na prawdziwą, kultową bijatykę na komórki, musisz chyba jeszcze poczekać...

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7270, 7610, 7650, N-GAGE, N-GAGE QD, N70

MOTOROLA: E1000, E1000M, V1050, V1000, V500, V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600i, V400

SIEMENS: C60, S55 (S56), MC60, M55 (M56), SL55 (SL56), C61, A65

SAMSUNG: E700, E330, E820, E800, Z105, Z107, Z110, Z140, Z300, Z308, Z500, Z508, ZM60, ZV10, ZV30, ZX10

SONY ERICSSON: K700i, K700, K700C, Z1010, V800

SAGEM: MYX5-2, MYX-7, MYV-55, MYC5-2, MYX-4, MYV-75, MYV-65, MYZ-55

SHARP: GX10, GX10i/GS200

MOTOROLA: C380, C385, C390, C650, C651, C975, C980, E1000, E398, 550, SLVR L7, V180, V220, V3, V300, V330, V360, V3X, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V551, V600, V80

SIEMENS: C65, CF62, CX65, CX70, CX75, CXT70, CXV65, CXV70, M65, M75, S65, S65V, SK65, SL55, SX1

Werdykt: średniak
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049716 pod numer 7965.

Top Gun II

Parafrazując jedną z częściej trawestowanych (przepraszam za wyrażenie) piosenek: taka mała, taka prosta może świetną być! Top Gun to gra nieskomplikowana. Wcielasz się w jednego z dwóch pilotów (i wcale nie jest to wybór kosmetyczny – myśliwce naprawdę zachowują się inaczej!) nazwanych zresztą po bohaterach znanego filmu z Tomem Cruisem, dosiadasz latającą maszynę i prażysz we wrogów tysiącami pocisków. Amunicja standardowa jest nielimitowana, w opcjach można włączyć autofire – słowem, jest tu wszystko, co potrzebne miłośnikowi gier typu Raptor. W przeciwieństwie do innych strzelanek na komórki, autorom Top Guna udało się utrzymać wartką akcję bez jednoczesnego windowania poziomu trudności do absurdalnych granic. Polecam.

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 6910i, 3530, 3100, 6610i, 6100, 6610, 3200, 7250i, 3120, 7210, 6800, 6820/6820i, 2650/2651, 7250, 3300, 5100, 6220, 7200, 6810, 6200, 3205, 3108, 6108, 6225, 3125, 6585, 3105, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620, N91, N70

MOTOROLA: E1000/E1000M, V1050, V1000, V500/V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600i, V400

SIEMENS: C60, S55 (S56), MC60, M55 (M56), SL55 (SL56), C61, A65

SAMSUNG: E700, E330, E820, E800, Z105, Z107, Z110, Z140, Z300, Z308, Z500, Z508, ZM60, ZV10, ZV30, ZX10

SONY ERICSSON: K700i, K700, K700C, Z1010, V800

SAGEM: MYX5-2, MYX-7, MYV-55, MYC5-2, MYX-4, MYV-75, MYV-65, MYZ-55

SHARP: GX10, GX10i/GS200

Werdykt: migiem! (graj)
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049718 pod numer 7965.

Call of Duty 3

Niezły tytuł, co? Szczerze mówiąc, po cichu liczyłem, że programistom udało się dokonać cudów w Javie (albo na jawie?) i na komórkach pojawi się wreszcie naprawdę rzetelny FPS. Chyba jednak ograniczenia mocy obliczeniowej i sterowania na to nie pozwalają, ale nie szkodzi – strzelanka z widokiem z góry, jaką jest mobilny CoD3, prezentuje się wystarczająco dobrze. Naprawdę sympatycznie się też w niego gra – akcji jest sporo, do zabijania Niemców dochodzą misje specjalne (utrzymanie pozycji, wysadzenie mostu, zabawy snajperką itp.). Grywalność nie stoi może na poziomie pecetowego CoD2, ale z konsolową „trójką" (która ponoć zupełnie się nie udała – vide recenzja niedawno w CDA) może i by mogła stanąć w szranki. ;)

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 6910i, 3100, 6610i, 6100, 6610, 3200, 7250i, 3120, 7210, 6800, 6820/6820i, 2650/2651, 7250, 3300, 5100, 6220, 7200, 6810, 6200, 3205, 3108, 6108, 6225, 3125, 6585, 3105, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620, N91, N70

MOTOROLA: V500/V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600i, V400, E398/E398B, V220, V160/V106/V188, E1000/E1000M, V1050, V1000

SIEMENS: CX65/CX66/CXT65/CXV65,CX70/CXT70/CXV70, S65/S65, M65 (M66), SP65, M75, CX75, SK65, CX70 (EMOTY), C60, S55 (S56), MC60, M55 (M56), SL55 (SL56), C61, A65

SAMSUNG: E700, E330, E820, E800, E300, E710, E810, E350, D500, D410, E610, P700, P730, E760, E880, D720, Z105, Z107, Z110, Z140, Z300, Z308, Z500, Z508, ZM60, ZV10, ZV30, ZX10

SONY ERICSSON: K500i, K508i, F500i, K500/F500, K508C, F500, K506C, Z500, Z500A, K300i, K300/K300A, K300C, J300, J300i, J300C, J300A, K700i, K700, K700C, Z1010, V800

SAGEM: MYX5-2, MYX-7, MYV-55, MYC5-2, MYX-4, MYV-75, MYV-65, MYZ-55

SHARP: GX10, GX10i/GS200

LG: U8110/U8120, U8130, U8138/U8150, U8290

Werdykt: warto
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049487 pod numer 7965.

Throwing the Cellphone

Uroczy tytuł, musisz przyznać. Gra nie polega jednak na tym, byś obijał swoją Nokią czy inną Motorolą o ścianę – choć to również możesz robić, bez ściągania tej gry. Domyślam się jednak, że wolisz uniknąć dźwięku niszczonego telefonu, dlatego warto się zastanowić nad symulacją rzucania komórki. Jest to prosta i ładna zręcznościówka, w której jedynym twoim zadaniem jest naciśnięcie w odpowiednim momencie przycisku: na początku ustalając kierunek rzutu, później zaś siłę. Im prościej i mocniej, tym lepiej. Rozgrywka w samotności nudzi się dość szybko, ale jeśli grasz z kolegą i porównujecie długości (rzutów, oczywiście!), zabawa może nabrać rumieńców.

DZIAŁA NA:

NOKIA: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610/6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, N-GAGE, N-GAGE QD, N70

MOTOROLA: C380, C385, C390, C650, C651, C975, C980, E1000, E398, 550, SLVR L7, V180, V220, V3, V300, V330, V360, V3X, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V551, V600, V80

SIEMENS: C65, CF62, CX65, CX70, CX75, CXT70, CXV65, CXV70, M65, M75, S65, S65V, SK65, SL55, SX1

SAMSUNG: D500, D600, E530, E720, Z140, Z300, Z500

SONYERICSSON: D750i, F500i, J300i, K300, K500, K508i, K600i, K608i, K700i, K750i, V600i, V800, W550i, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z800i

LG: C1100, C1200, C2200, C3300, C3310, U8110

SAGEM: MY-401X, MY-C5-2, MY-V55, MY-V65, MY-X5-2

Werdykt: sympatyczne
Cena: 5 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049144 pod numer 7570.

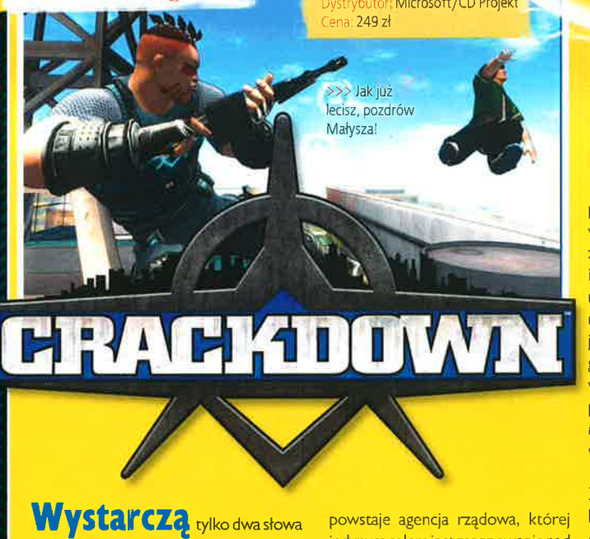
Nowy sezon czas zacząć – w krótkim czasie trafiły do nas trzy naprawdę solidne produkcje, a to oznacza, że tempo wydawnicze znów wraca do normy. Z radością, że posucha już za nami – zapraszamy do lektury OSG.

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Radio Konsole FM

• Wreszcie jest – oficjalna data polskiej premiery PlayStation 3! To zaawansowane technologicznie cudo firmy Sony dostępne będzie w naszym kraju od 23 marca, początkowo tylko w lepszej, bardziej „wypasionej" wersji z twardym dyskiem o pojemności 60 GB. W ciągu kilkunastu pierwszych dni od premiery do sprzedaży ma trafić 36 tytułów – część w tradycyjnej dystrybucji pudełkowej (m.in. Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Genji, itd.), część za pośrednictwem internetowego sklepu PlayStation Network (tu polecamy przede wszystkim Tekken 5: Dark Resurrection oraz Gran Turismo HD Concept). W tej beczce miodu jest jednak łyżka dość gorzkiego dziegciu – PS3 ma kosztować u nas 2399 złotych. Dużo, ale przypominamy, że to sprzęt bardzo zaawansowany technologicznie – może np. służyć jako odtwarzacz płyt Blu-ray, bo jak wiadomo, właśnie z tego nośnika danych korzysta nowa konsola Sony.

Warto zagrać



Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: Microsoft/CD Projekt
Cena: 249 zł

>>> Jak już lecisz, pozdrów Małysza!

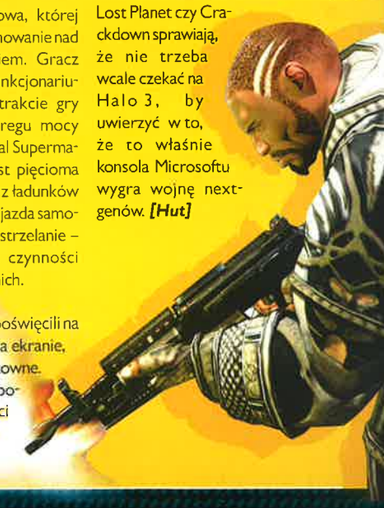
Wystarczą tylko dwa słowa – David Jones – by dać gwarancję, że Crackdown to kolejna z xboxowych gier należących do kategorii must have. Facet ten stworzył serię Lemmings, czym zapisał się na stałe w historii gier komputerowych – potem zaś z hukiem potwierdził, że jego miejsce w annałach jest jak najbardziej uzasadnione, kiedy wymyślił Grand Theft Auto. Teraz, wraz z nowym, założonym przez siebie studiem Realtime Worlds, przygotował grę, którą najlatwiej opisać prostym porównaniem – „to Grand Theft Auto 3D w przyszłości".

Akcja gry toczy się w Pacific City, mieście podzielonym między trzy lokalne gangi: Los Muertos, Volks, i Asian Shai Gens. Ponieważ sytuacja powoli zaczyna wymykać się spod kontroli, a przestępcy zaczynają pozwalać sobie na coraz więcej, powstaje agencja rządowa, której jedynym celem jest zapanowanie nad kryminalnym podziemiem. Gracz wciela się w jednego z funkcjonariuszy agencji, który w trakcie gry uzyska dostęp do szeregu mocy czyniących z niego niemal Supermana. Bohater opisany jest pięcioma atrybutami – korzystanie z ładunków wybuchowych, atletyka, jazda samochodem, walka wręcz i strzelanie – rozwija je, wykonując czynności powiązane z każdym z nich.

Twórcy gry dużo czasu poświęcili na to, by to, co dzieje się na ekranie, było maksymalnie efektowne. Podpakowany bohater potrafi skakać na wysokości około 3-4 razy większe niż jego wzrost; jeśli

po uderzeniu wyrzuci przeciwnika w powietrze, może jeszcze posłać za nim serię z karabinu maszynowego; samochody i inne obiekty znajdujące się w otoczeniu można bez problemu podnieść i rzucić nimi w napastników. Ponieważ bohaterem jest policjant, w wielu sytuacjach pomagają mu zwykli „mundurowi", co też nieźle wygląda na ekranie telewizora. Bardzo pomysłowe są również game achievements – punkty można zdobyć np. za wspięcie się na najwyższy budynek!

Xbox 360 idzie jak burza, a takie gry jak Lost Planet czy Crackdown sprawiają, że nie trzeba wcale czekać na Halo 3, by uwierzyć w to, że to właśnie konsola Microsoftu wygra wojnę next-genów. ***[Hut]***



Dead or Alive: Xtreme 2

Umówmy się – grania za dużo tutaj nie ma, ale za to jakie widoki... Xtreme 2 to zestaw minigierek (siatkówka plażowa, wyścigi wodnych skuterów, przeciąganie liny), w których udział biorą dziewczyny znane z bijatyki Dead or Alive. Wszystkie w bikini! Oj, jak one pięknie wyglądają – na PC nie mamy często (wcale!) sposobności oglądania takich krągłości. Dlatego – chcemy to na kompy i to już!

Inne, też fajne ;-)

Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 249 zł

LOST PLANET

Fantastyczny shooter stworzony przez Keiji Inafune (twórcę serii Onimusha) i chyba pierwsze udane podejście Japończyków do tego gatunku. Walka toczy się tu z insektopodobnymi obcymi na skutej lodem planecie – wygląda to obłędnie. Mówiąc szczerze, to tytuł, który może się podobać bardziej niż Gears of War, ale tśśś... nie mów tego nikomu.

Platforma: PS2
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 149 zł

OKAMI

Najpiękniejsza gra na PS2, poza Final Fantasy XII ostatni tak rozbudowany i efektowny graficznie tytuł na tę platformę. Przygody bogini uwięzionej w ciele białego wilka zachwycają nie tylko grafiką, ale i mechanizmami rozgrywki – kiedy np. brakuje mostka do przejścia przez rzeczkę, można go... domalować.

World of Warcraft: The Burning Crusade

ZAWIERA: WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE W WERSJI CD (4 PŁYTY) I DVD (1 PŁYTA); PŁYTĘ DVD Z MATERIAŁAMI „SPOZA PLANU"; PŁYTĘ AUDIO Z MUZYKĄ Z GRY; 208-STRONICOWY ALBUM ZE SZKICAMI Z PRODUKCJI; PODKŁADKĘ POD MYSZ Z MAPĄ OUTLANDÓW; DWIE TALIE STARTOWE WORLD OF WARCRAFT TRADING CARD GAME, „EXCLUSIVE IN-GAME PET" – NETHERWHELP (I LURKY THE MURLOCK); TEKTUROWE PUDŁO Z TŁOCZENIAMI

DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 299,90 ZŁ
INTERNET: WWW.GRAM.PL

Jakość specjalnej edycji kolekcjonerskiej World of Warcraft: The Burning Crusade w pełni odpowiada najbardziej choćby wygórowanym oczekiwaniom fanów. Ogromne pudło z grubej, tłoczonej tektury stylizowane jest na magiczną księgę. Po jego otwarciu – a ściślej wysunięciu z oprawy – naszym oczom ukazuje się twarda lakierowana okładka 208-stronicowego albumu, w którym na szytych stronach z papieru kredowego zamieszczone zostały reprodukcje szkiców z tworzenia gier World of Warcraft i The Burning Crusade. Nie sposób nie zachwycić się zarówno talentem blizzardowskich artystów, jak również jakością wydania samego albumu.

Pod albumem spoczywa podkładka pod mysz z mapą Outlandów. Wyjęcie jej odkryje DVD-box zawierający samą The Burning Crusade na czterech płytach CD oraz – wyłącznie w Edycji Kolekcjonerskiej – jej kopię w wersji DVD. Drugi krążek DVD z materiałami „spoza kadru" mieści, prócz intra gry, ponad dwie godziny wypowiedzi i wywiadów z twórcami The Burning Crusade, a także filmowy reportaż z BlizzCon 2006, wraz z kilkoma nagrodzonymi filmami fanowskimi. Ostatnią z płyt znajdujących się w zestawie jest ta z oficjalnym soundtrackiem z gry.

Ostatnie dwa elementy Edycji Kolekcjonerskiej to dwie talie po 33 karty (plus 3 karty wyjątkowe) oraz książkowa instrukcja do karcianej World of Warcraft Trading Card Game. I wreszcie ostatni z upominków to dostępny wyłącznie w grze zwierzak – Netherwhelp. Niemożliwość „zaktywowania" go w grze – błąd produkcyjny w wersji europejskiej – wiąże się z koniecznością wykonania dodatkowego „questa", jakim jest wysłanie listu do Francji z dowodami zakupu Edycji Kolekcjonerskiej. Blizzard zrekompensował to graczom dając im dodatkową „maskotkę" – murloczka Lurky'ego. Ponadto tak Netherwhelp, jak i Lurky dostępny stał się też każdej postaci na koncie, dzięki czemu wszystkich moich ośmiu altów (*) cieszyć się może ich towarzystwem.

Kolcem tej róży jest cena tego szczególnego wydania World of Warcraft: The Burning Crusade – **300 złotych za niesamodzielny dodatek to bardzo dużo** (choć na Allegro jej ceny potrafiły osiągać wartość ponad 700!). Tym niemniej **wydanie kolekcjonerskie The Burning Crusade godne jest miana najlepszego spośród wszystkich, jakie dane mi było widzieć w całym moim życiu! *[gem]***

(*) Chorobę tę specjaliści nazywają „altoholizmem".

GRA NUMERU 03/2007

W konkursie do wygrania

2 x Labtec Ultra-Flat Wireless Desktop USB – połączenie funkcjonalności, wspaniałego wyglądu i bezprzewodowej swobody użytkowania. Dopełnieniem zestawu jest mysz 800 dpi.

3 x Labtec Optical Mouse Plus – intrygujący i nowoczesny kształt tej myszki stanowi doskonałe uzupełnienie dla współczesnych urządzeń peryferyjnych.

Labtec Wireless Laser Mouse – jej czujnik laserowy ma rozdzielczość 1200 dpi.

Labtec spin 95 – głośniki zaprojektowane ze szczególną dbałością, bogaty i soczysty dźwięk uzupełnia nowoczesną stylistykę.

Labtec.

**By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?**
A. 12 B. 22 C. 14

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: **CA.GW.X.##**, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **19 marca 2007** r.

SPIS GIER

01 Another World
02 Bet on Soldier: Blood of Sahara
03 Broken Sword: Anioł Śmierci
04 Championship Manager 2007
05 Dark Messiah of Might & Magic PL
06 Left Behind: Eternal Forces
07 Murder on the Orient Express
08 S.T.A.L.K.E.R.
09 Sims Historie: Z życia wzięte
10 Starshatter
11 Supreme Commander
12 Warhammer: Mark of Chaos PL
13 World of Warcraft: The Burning Crusade
14 Xpand Rally Xtreme

Grą numeru 02/2007 została gra Rainbow Six Vegas
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują:
Daniel Zasada, Włocławek; Jacek Bratz, Sępólno Krajeńskie; Darek Bagiński, Bielawa; Paweł Scisło, Kraków; Robert Obrok, Myślenice; Mateusz Jaworski, Przysucha; Piotr Łasiewicz, Szczecin.
Gratulujemy!

WAP.WAPSTER.PL WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

GRY JAVA NR 7928

WEJDŹ NA WAP JAVA WAPSTER PL!!!

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458XY2**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**. W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458XY2**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458XY2**)

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**. W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271XY2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271XY2**).

DZWONKI

DZWONKI	POLI 7428	MONO 7228	REAL 7428
Z bajki	PT2679298XY2	T2679320XY2	RM2730343XY2
Botten Anna	PT3042709XY2	T3042711XY2	RM3045393XY2
Call On Me	PT3034223XY2	T3035383XY2	RM3025307XY2
Dolly song	PT2994757XY2	T2996265XY2	RM3004698XY2
Dzień Dobry Polsko (Donu / Liber)	PT3155949XY2	T3155954XY2	RM3155957XY2
Equador	PT671706XY2	T897281XY2	RM2934521XY2
Explosion (Kalwi & Remi)	PT2515380XY2	T2514874XY2	RM2805130XY2
Film: Mission: Impossible	PT752942XY2	T668068XY2	RM2936673XY2
Film: Ojciec chrzestny	PT665608XY2	T30704XY2	RM2576872XY2
Film: Piraci z Karaibów	PT1824726XY2	T1835523XY2	RM3025790XY2
Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	PT1149683XY2	T578914XY2	RM2730308XY2
Get Down (DJ Magic Max Farenthide)	PT3042600XY2	T3042718XY2	RM3042601XY2
Hej, Sokoły	PT808446XY2	T10452XY2	RM2736030XY2
Helenka (Long & Junior)	PT2948862XY2	T2950475XY2	RM2937949XY2
I Wanna Love You	PT3157877XY2	T3157878XY2	RM3121701XY2
Imagination (Kalwi & Remi)	PT2989379XY2	T2990834XY2	RM2987286XY2
Insane (Fonseco)	PT3003963XY2	T3006425XY2	RM3003097XY2
Kylie	PT2679272XY2	T2679329XY2	RM2934524XY2
Liga Mistrzów	PT2003325XY2	T2008490XY2	RM2748041XY2
Living On Video (Pakito)	PT2927468XY2	T2927600XY2	RM2937857XY2
Moving on stereo (Pakito)	PT3013053XY2	T3013585XY2	RM3013056XY2
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237XY2	T2505391XY2	RM3001253XY2
Nothing Else Matters	PT967773XY2	T962965XY2	RM2635731XY2
Psalm dla Ciebie	PT3050102XY2	T3050103XY2	RM3075186XY2
Pszczółka Maja (Akcent)	PT1767115XY2	T1774238XY2	RM2293587XY2
Rezerwa	PT834281XY2	T10437XY2	RM2736064XY2
Sacrum (Mezo / Kasia Wilk)	PT3024549XY2	T3024552XY2	RM3024550XY2
Sąsiadka (Toples)	PT1598087XY2	T1595769XY2	RM2293624XY2
Sextasy (East Clubbers)	PT3025116XY2	T3025117XY2	RM3025122XY2
Słowa (Gosia Andrzejewicz)	PT2150268XY2	T2155502XY2	RM2277406XY2
Smoke on the water	PT800477XY2	T402965XY2	RM2783382XY2
Spokojnie (Owal)	PT3117245XY2	T3117458XY2	RM3121507XY2
Still Dre	PT887603XY2	T852100XY2	RM2960358XY2
Sweet Child O' Mine	PT1445493XY2	T1444042XY2	RM2230747XY2
Traffic	PT1484056XY2	T1394351XY2	RM2960316XY2
Trebles (MBrother)	PT1892626XY2	T1908303XY2	RM1892659XY2
Trochę ciepła (Gosia Andrzejewicz)	PT3052213XY2	T3052216XY2	RM3052214XY2
Victory (Kalwi & Remi)	PT3072601XY2	T3072602XY2	RM3072600XY2
Wybacz (DKA)	PT2999700XY2	T3001182XY2	RM2999704XY2
Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472XY2	T2410478XY2	RM2559677XY2
Życie (Verba)	PT3075025XY2	T3075185XY2	RM3075184XY2
All Good Things	PT3125516XY2	T3125709XY2	
Bóg jest miłością	PT3140359XY2	T3140360XY2	
Dance 4 Life	PT3157901XY2	T3157902XY2	
Der letzte Tag	PT2795871XY2	T2795971XY2	
Dota	PT3122326XY2	T3122329XY2	
Every Single Day	PT2514640XY2	T2514855XY2	
Film: Kill Bill - Twisted Nerve	PT3050020XY2	T3050022XY2	
Film: Mortal Kombat	PT1269606XY2	T1260973XY2	
Film: Terminator	PT863476XY2	T582744XY2	
Freestyler	PT671713XY2	T523506XY2	
Jokero	PT2953066XY2	T2953863XY2	
My Road	PT3115200XY2	T3115214XY2	
Sandstorm	PT671792XY2	T484977XY2	
Smack That	PT3096359XY2	T3097237XY2	
Strażnik Teksasu	PT2134106XY2	T2140731XY2	
Vifta Med Handerna	PT3157881XY2	T3157883XY2	

POLI: NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC, NEC
MONO: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON
REAL: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, PANASONIC, SENDO, LG, SHARP (MP3, WAV, AWB, AMR)

OBSŁUCHAJ DZWONEK PRZED ZAKUPEM!
DZWOŃ Z KOMÓRKI: *7128
LUB ZE STACJONARNEGO: 708277677

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472XY2**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA2410472XY2**).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**. DLA **NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662XY2**). DLA **SIEMENS, BENQ-SIEMENS** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**J**" (NP. **J1213662XY2**). DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**H**" (NP. **H1213662XY2**). DLA **SAGEMA** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**GM**" (NP. **GM1213662XY2**).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677XY2**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452XY2**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

FILMY VIDEO NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**. W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004XY2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004XY2**)

MMS NR 7428

NOWOŚĆ! NOWA USŁUGA - MMS! DZIĘKI NIEJ MOŻESZ WYSŁAĆ UNIKALNĄ TAPETKĘ Z DŹWIĘKIEM I Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM!

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**. W TREŚCI WPISZ NUMER MMS-A (NP. **X3088052XY2**). **OTRZYMASZ MOŻLIWOŚĆ DOŁĄCZENIA WŁASNYCH ŻYCZEŃ** DO OBRAZKA Z DZWONKIEM I WYSŁANIA GOTOWEGO MMS-A POD DOWOLNY NUMER.

ANIMACJE NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC, NEC

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**. W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN2328802XY2**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN2328802XY2**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

Natalia, woj. śląskie
"Szukam kogoś, kto będzie moim panem i władcą! Chcę być Twoją posłuszną suczką. Napisz mi sms na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

Luiza, woj. wielkopolskie
"Kocham swoje ciało i kocham robić sobie zdjęcia. Chętnie się nimi z Tobą podzielę, a może nie tylko? Ślij sms na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

Suzi, woj. lubelskie
"Żyję po to by tańczyć, tańczę po to, by żyć. Jeśli podobam Ci się i chciałbyś mnie poznać, napisz mi sms na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**) NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

TECHNOLOGIE ID

JACEK MYDLIKOWSKI | ROBIENIE GIER OD KUCHNI

Kiedyś ktoś mnie zapytał: jaka jest różnica między dobrym technikiem a dobrym inżynierem? Dobry technik, jeżeli będzie miał jakąś robotę, będzie siedział 5 dni i w końcu ją zrobi. Dobry inżynier też będzie siedział 5 dni, ale po to, by wymyślić, jak następnym razem zrobić to w 5 minut. Takim właśnie „inżynierem" jest John Carmack, jeden z szefów id.

Jak sami zaraz przeczytacie, **jest to gość, który za każdym razem próbuje coś zrobić łatwiej, szybciej i lepiej.** Aha. Jeszcze jedno – jest to jak najbardziej amatorskie opracowanie. Przyznaję się otwarcie, że nie jestem ani programistą, artystą... w ogóle nie biorę udziału w tworzeniu gier komputerowych. Stąd też wszystkie informacje, jakie tu znajdziecie, są tylko i wyłącznie moją interpretacją tego, co znalazłem w Sieci, i to opisaną następnie językiem gracza, nie inżyniera czy programisty.

Początki

Kiedy panowie Carmack i Romero spotkali się w **Softdisk**, komputery klasy PC były maszynami o zastosowaniu niemal wyłącznie biurowym. Początkowe cztery, potem osiem, a w końcu szesnaście kolorów, które były w stanie wyświetlić plus bardzo mizerne rozdzielczości wymagały od użytkowników naprawdę sporej wyobraźni, aby zobaczyć je w innej roli. Panowie uznali, że jest to jednak wystarczający potencjał. Nie sposób odmówić im optymizmu...

Pierwszym problemem, z jakim się borykały ówczesne pecety, była dosyć słaba jakość animacji. Dwaj muszkieterowie pomyśleli sobie, że jeżeli tylko udałoby się stworzyć coś na wzór hitu, którym był **Super Mario Brothers**, losy komputerów biurowych odmieniłyby się całkowicie. Tu wyjaśnijmy, że Mario miał dwuwymiarową grafikę o kilku przesuwających się tłach (planach), pomiędzy którymi poruszały się animowane postacie. Wszystko to chodziło na dedykowanym sprzęcie, jakim była konsola NES.

Nastoletni wtedy John, po przeczytaniu paru książek, kilku kontemplacjach w ustronnym miejscu i nieprzespaniu paru nocy znalazł sposób na wygenerowanie płynnej animacji na pececie. Patent polegał na tym, aby to robić (płynnie!), nie obciążając nadmiernie CPU. W grze rysowany obraz składał się z wielu małych fragmentów, które złożone razem tworzyły tło. Na nie dopiero były nanoszone postacie. Problem w tym, że wyrysowanie w każdej klatce tła z tych wielu fragmentów przyprawiało komputer o czkawkę. Carmack znalazł sposób, aby rysować tylko to, co się w danym momencie porusza. Reszta pozostawała bez zmian, więc nie było potrzeby rysować jej jeszcze raz. Ta technika bazowała na nowo wypuszczonej karcie graficznej EGA.

Nowy sprzęt był w stanie wyświetlić aż 16 kolorów (większość komórek potrafi dziś o wiele więcej) i miał sporą jak na tamte czasy pamięć. Dzięki temu bez angażowania pamięci komputera karta mogła przechowywać i manipulować kilkoma obrazami jednocześnie. I to było to. Carmack stworzył engine, który wyświetlał płynny scrolling, wykorzystując tę samą technikę, jaka w 1970 roku była używana do obróbki... zdjęć satelitarnych.

Zamiast rysować za każdym razem stado pikseli, engine musiał tylko zmienić odpowiedni adres w pamięci karty. Tym samym cała moc procesora mogła zostać wykorzystana do animacji aktywnych elementów planszy, jak platformy, potworki itp. Z ciekawostek warto wspomnieć, że panowie z id przygotowali klon Mario na PC i chcieli go opchnąć Nintendo. Bez skutku. Stworzyli więc serię **Dangerous Dave**, a później wielki hit – serię **Commander Keen**.

3D

Kiedy inne firmy próbowały złapać oddech po ciosie w żołądek, jakim był dla nich Keen, Carmack dłubał już przy nowym programie. Tym razem wyzwanie było bardziej ambitne. **Kombinował przy grafice 3D**. Nie była to dla niego nowość. W podstawówce przygotował na komputerze przestrzenny znaczek MTV. Tym razem jednak wyzwanie było o wiele trudniejsze.

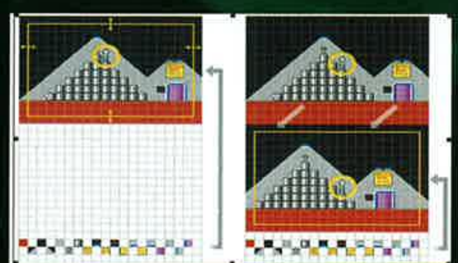
Wyjaśnijmy, że w owych czasach były już gry pseudo 3D, głównie RPG, z możliwością obrotu pola widoku co 90 stopni. Ale wyglądało to nader nędznie, szczerze mówiąc. Problem nie polegał na tym, że programiści byli za głupi, by stworzyć coś lepszego, tylko sprzęt był za wolny, by to zrealizować. A do zrobienia było sporo. Po pierwsze, ówczesne gry rysowały całą scenerię w kolejności od najdalszego elementu do najbliższego i nawet jeżeli odległy element był kompletnie zasłonięty, też był rysowany. Było to straszne marnotrawstwo mocy obliczeniowej. John postanowił przekonać komputer, aby nie martwił się tym, co akurat jest niewidoczne. Udało się to wtedy, kiedy Carmack postawił na trapezy jako jedyne kształty, które będą generowane. Dlaczego tak? Hm... bo prościej. W rzeczywistości istnieje wiele „kształtów", które w grafice 3D przyjęto nazywać polygonami – wielobokami (są to płaskie elementy, np. kostka to 6 „polygonów" – ścian).

Aby stworzyć iluzję 3D, trzeba oszukać ludzkie oko. Jak to zrobić? Narysujcie sobie własny pokój w perspektywie, zwróćcie uwagę na ściany, czym one są... no, czym? Trapezami?! No właśnie. Poza tym program używał techniki zwanej **raycasting**. Ekran podzielony był na pionowe linie (kolumny). Przez każdą kolumnę „rzucany" był promień na mapę gry. Gdy trafiał na ścianę, na ekranie rysowana była pionowa linia pikseli w odpowiednim kolorze, a jej wysokość zależała od odległości od trafionej ściany. Komputer nie sprawdzał, co jest dalej, więc nie tracił cennego czasu na niepotrzebne operacje. John dorzucił do tego skalowane sprajty zamiast obiektów 3D i gra **Hovertank 3D** ujrzała światło dzienne. Śmigała aż miło. **To była pierwsza strzelanka 3D na pececie** (1991 rok, panie i panowie!). Były też ograniczenia – tylko pionowe ściany i tylko o tej samej wysokości. Nie było tekstur.

W tym czasie kolega Carmacka, drugi John, usłyszał o nowej technice zwanej **texture mapping**. Dzięki niej można było zastąpić oryginalne kolory ścian realistyczną teksturą. No i znowu nie trzeba było długo czekać. Pod koniec 1991 roku id wypuszcza **Catacomb 3D**. Gracz mógł strzelać w niej ognistymi kulami (i nie tylko). Nowością – i to proroczą – było umiejscowienie w dole ekranu łapy, z której te kule latały. **Tak, to już był prawdziwy FPS!**

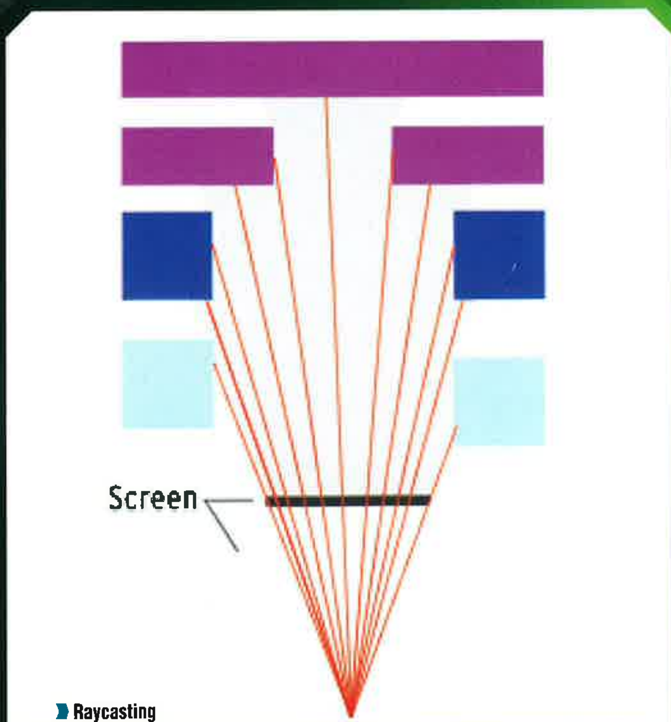
SCROLLING

Carmack na potrzeby Commandera Keena zbudował engine generujący tło składające się z wielu małych fragmentów. Tło było większe niż to, co wyświetlało się na ekranie i było tworzone tylko raz. Na tym tle generowany był animowany bohater. Jeżeli przesuwał się w dół lub w górę, wtedy engine przesuwał tło lekko do góry lub do dołu, bo miał je cały czas w pamięci karty. Jeżeli bohater wyszedł poza istniejącą „ramkę", wtedy trzeba było zrobić tło od nowa, ale tylko raz. Ot i cała tajemnica.



Pierwszy klasyczny FPS (widoczna „łapa"), czyli Catacomb 3D.

Hovertank



Raycasting

Ograniczenia z Hovertank pozostały (pionowe ściany!) i jak się okazało, nie miało się to zmienić przez najbliższe... 5 lat! **Zwieńczeniem epoki raycastingu był niewątpliwie Wolfenstein.** Tutaj John postanowił jeszcze uprościć sprawę – zamiast rysować każdy piksel ściany, na który trafiła generowana przez engine linia, Carmack skalował taką ścianę, aby sprawiała złudzenie perspektywy. Podłoga i sufit były nadal bez tekstur (gwoli ścisłości niedługo potem ukazał się **Blake Stone**, który miał właśnie bajery takie jak tekstury na podłodze). I jak już wiecie, trafili tą grą (Wolfem) w 10-tkę – i to całą serią. Kasa spływała jak wody Niagary.

Ja się impów nie boję

Wtedy również zaczęła się nowa era w dziejach id – **licencjonowanie engine'u**. Podczas prac nad produktem dla Raven (gra ShadowCaster) Carmack zmontował hybrydę na bebechach Wolfa. **Engine potrafił wszystko to, co jego poprzednik plus teksturki na podłodze i suficie oraz cieniowanie.** Ano właśnie – cieniowanie. Wszystkie po-

BSP

BSP daje możliwość zapisania modelu lub mapy w postaci drzewa. Mapa na przykład jest dzielona na poszczególne pomieszczenia. Jeżeli jesteś w jednym, nie widzisz drugiego. Same pokoje były dzielone na wypukłe fragmenty. To pozwało na jeszcze większą kontrolę nad obrabianymi polygonami. Tak więc poszczególne miejsca były gałęziami drzewa, a wypukłe fragmenty – liśćmi. Jeżeli byłeś w pokoju i obracałaś głowę, engine przechodził do odpowiedniego „liścia" ze ścianami. Dzieląc mapę na coraz mniejsze fragmenty engine był zwolniony z obróbki niepotrzebnych danych. Dodatkowo BSP wykorzystywane było do wykrywania kolizji oraz przy programowaniu AI.

Młodzi i piękni ludzie z id z czasów pracy nad Wolfem.

przednie gry charakteryzowały się tym, że polygony, z których były zrobione ściany, miały stały kolor na całej długości. Carmack i Romero mieli już dość tej sytuacji. Tym razem to, co było bliżej, było jaśniejsze, a to, co dalej, ciemniejsze. Więcej, Romero naciskał na Carmacka, aby zrobił coś z podstawowym ograniczeniem w Wolfie, jakim było ustawienie ścian względem siebie tylko i wyłącznie pod kątem 90 stopni.

Romero mówił: – *Chcę więcej swobody, pomieszczeń o różnej wysokości sufitu, krętych korytarzy i przede wszystkim otwartych przestrzeni*. Podczas prac nad ShadowCaster pojawiły się problemy, z jakimi – chcąc zrzucić piętno 90-stopniowych ścian – trzeba było sobie poradzić. Raycasting nie dawał już tej przewagi, co wcześniej. Poza tym **aby uzyskać kręte korytarze, Carmack musiał zrezygnować z podstawowego uproszczenia – trapezowych ścian**. To było o wiele za dużo dla engine`u Wolfa. – *Co tu zrobić* – myślał biedny John, siedząc sam w biurze podczas ciepłej teksańskiej nocy. Jego kumple rwali dziewuchy na nowo kupione Ferrari, gdy John czytał o pewnej metodzie tworzenia modeli 3D wynalezionej na początku lat 80. w laboratoriach Bella. Mowa tu o technice zwanej **BSP – Binary Space Partitioning**.

Metoda ta umożliwiała zapisanie modelu jako zlepka kilku jego fragmentów i wyświetlanie ich w zależności od punktu widzenia. – *Hmmm...* – pomyślał John. – *To jest to!!!* Dzięki **BSP** można mieć kontrolę nad procesem usuwania niewidocznych elementów mapy, który to proces nazywa się **culling**.

Dodatkowym uproszczeniem było pozostawienie pionowych ścian. Następnym oszustwem – rysowanie najpierw linii, a później tworzenie z nich polygonów – jak wspomina Carmack *„cięcie i zarządzanie liniami jest o niebo prostsze niż polygonami"*. Dodatkowo BSP nie umożliwiało generowania obiektów w pionie (tzn. usytuowanych jeden nad drugim). W efekcie Doom – bo o tej grze mowa – nie był pełnym 3D. Faktycznie było to 2,5 D. Nie dało się w Doomie zrobić np. piętrowego budynku.

Wypuszczony rok później Doom 2 nie wnosił za wiele nowego do tematu. Z ciekawostek można dodać, że cała saga Doom była programowana na systemie **NEXTSTEP** (z rodziny systemów uniksopodobnych) i dopiero później kompilowana dla DOS. W trakcie prac nad Doomem John Carmack przygotował kilka różnych engine'ów!

Tak, to już prawdziwe i uczciwe 3D – Quake.

Prawdziwe 3D

Zanim zostaną przedstawione tajniki, których Carmack użył podczas tworzenia następnego tytułu, czas najwyższy przedstawić sposób, w jaki wczesne gry generacji „prawdziwe 3D" budowały wyświetlaną scenę:

1. Tworzenie mapy.
2. Kompilowanie mapy – przygotowanie PVS (wyjaśnię potem, co to jest).
3. Wczytanie mapy i wyświetlenie bieżącej sceny (tylko elementy statyczne) poprzez engine gry.
4. Nałożenie tekstur – blendowanie tekstur.
5. Wyświetlenie elementów dynamicznych.

Przyjrzyjmy się tej sekwencji bliżej. Ale zanim zabierzemy się do tego, krótka historia. Po zakończeniu prac nad Doomem Carmack rozpoczyna pracę nad nowym engine'em. Wyzwanie, jakie sobie postawił, było trudne – **prawdziwe 3D już bez oszustw i ograniczeń**. Podobnie jak to czyni dzisiaj, tak i wtedy rozpoczął pisanie kodu od czystej kartki (nie uświadczycie w Quake'u ani linijki kodu z Dooma). Początek prac nad Quake'em wiąże się z zabawną sytuacją. Otóż prekursorem i wielkim popularyzatorem grafiki 3D był wtedy pan **Michael Abrash**. W wolnych chwilach bawił się w programowanie i pisywał do czasopism felietony. W 1991 r. zaczął pisywać do „Dr. Dobb's Journal" (biblia dla programistów do dziś). Wówczas ktoś mu podrzucił darmową wersję Commander Keena. Jak się okazało, niejaki Carmack zrobił grę na podstawie informacji zawartych w jego felietonach. Rok później obaj panowie spotkali się na ówczesnym odpowiedniku czata, dyskutując o możliwościach NEXTSTEP. Kiedy ukazał się Doom, pracownik Abrasha grał w niego namiętnie. Przy okazji spytał: – *Czy twórcą tej gry nie jest ten koleś, z którym korespondowałeś rok temu?* Tak, to był Carmack. Dwa lata później John, obarczony ogromem pracy nad Quake'em, zaprasza Abrasha do Teksasu. Abrash znany z entuzjastycznego podejścia do nowych wyzwań, bez wahania przyjął propozycję Carmacka, stawiając tylko jeden warunek – będzie mógł opublikować to, czego razem dokonają. John się zgodził.

Już we wczesnych momentach tworzenia technologii pod Quake'a okazało się, że **nawet najwścieklejsze maszyny roku 1995 nie były w stanie płynnie generować skomplikowanej sceny 3D**. W czym tkwił problem? Najprościej rzecz ujmując, w liczbie operacji, jakie musiał wykonać pecet. Scena 3D zbudowana jest z wielokątów. Te dla uproszczenia – z trójkątów. Te zaś z wierzchołków połączonych krawędziami. Aby oszukać oko, trójkąt z daleka musi wyglądać na mniejszy, a nawet odpowiednio obrócony do kamery/oka. Oko zaś ma ograniczone pole widzenia, które w grach 3D przyjęto nazywać **Frustrum**. Na końcu wszystkie trójkąty są zrzucane na płaski plan, którym jest ekran monitora. To wszystko, moi mili, za pomocą matematyki i nie takiej tam $y = ax + b$, tylko algebry liniowej z jej macierzami i operacjami na wektorach...

To nie koniec problemów, którym czoło musiał stawić niejeden 486. Spośród ścian, które były wyświetlane, komputer musiał najpierw znaleźć tylko te widoczne. W tamtym czasie generowano po prostu ściany od najdalszej po tę na samym wierzchu w każdej klace animacji – **algorytm malarski**. Efekt był taki, że **każdy piksel ekranu był rysowany kilka razy**. Ogromne marnotrawstwo mocy obliczeniowej. Nie warto już wspominać o rzeczach, takich jak teksturowanie czy blendowanie tekstur (łączenie), i wszystko to naraz.

...Mam pomysł!

Carmack problem zdiagnozował i rozwiązał. **Zamiast męczyć tym wszystkim procek, najlepiej podesłać mu gotową paczkę z tylko widocznymi elementami dla danej sceny**. Wówczas procek musi tylko puścić to na kartę graficzną. To tak, jakby przed niedzielnym obiadem zamiast żmudnego obierania ziemniaków, krojenia ich w słupki podgrzać kupione w sklepie frytki... Patent Carmacka opierał się na zrobieniu tego wszystkiego już w czasie tworzenia mapy. Przygotowana w edytorze mapa była kompilowana. Oto, jak to się odbywało:

- Na samym początku level designer za pomocą edytora tworzył mapę, która zbudowana była z **brushy**. To prymitywne kształty, jak np. prostopadłościany, których ściany są polygonami (wielokąty). Każdy brush ma własną teksturę. Kiedy mapa była gotowa, specjalny kompilator sprawdzał, które elementy mapy są wewnątrz, które poza jej obrysem. Kolekcjonował tylko te pierwsze, tworząc skina. Niestety to było za mało, bo procek wciąż otrzymywał info o wszystkich ścianach, bez względu na to, czy było je widać, czy nie. BSP dzieliło skina na poszczególne „pokoje" – gałęzie.

- Po stworzeniu drzewa BSP ruszał następny proces – generowanie PVS. Possible Visible Set był tym, czego brakowało wcześniejszym grom. Był sitem, przez które przedostawało się tylko to, co było potrzebne. W efekcie mapa była „lekka" dla engine'u niczym sucharki dla nieszczęśnika z problemami żołądkowymi.

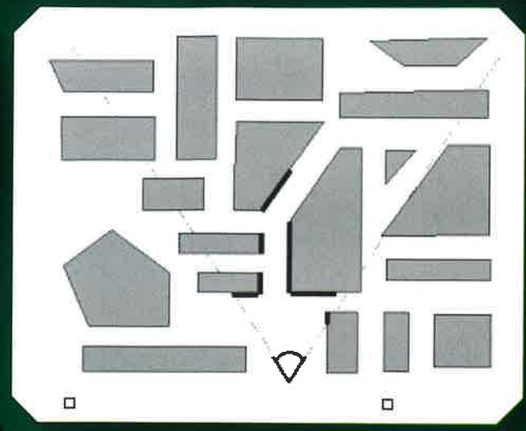
- Na samym końcu generowane było oświetlenie. Carmack posłużył się tutaj techniką raytracingu, o której za chwilę.

Naturalnie coś za coś. Taka lekkostrawna dla procka mapka wymagała czasami kilku godzin kompilacji na przeciętnie wydajnych ówcześnie komputerach. Do tego level designer nie mógł podejrzeć w edytorze, z jakim oświetleniem mapa zostanie skompilowana, co było główną wadą wytykaną gamie silników Quake do czasu ukazania się Dooma 3.

...I tyle na dziś – i tak pewnie niejednego rozbolała głowa od prób zrozumienia tego, co wymyślił Carmack. A powiem tylko, że póki co omówiłem rzeczy dość proste. Prawdziwe „schody" dopiero przed nami. Zatem przygotujcie się!

W następnym odcinku:
– oświetlenie
– multiplayer
– akceleracja sprzętowa
– i wiele innych bardzo skomplikowanych rzeczy. :) **|CDA|**

PVS I EDGE LIST



Pierwotnie Quake pobierał wszystkie wielokąty z BSP i dokonywał skomplikowanych testów, by narysować jak najmniej, a jednocześnie wszystko to, co powinno być widoczne. Wciąż zabierało to zbyt wiele czasu, a przy dużych scenach gra traciła płynność. Niezawodny Carmack pracował tygodniami poprawiając algorytm, aż w poniedziałek o 3.30 nad ranem znalazł właściwe rozwiązanie. Pomysł polegał na obliczeniu i zapisaniu zbioru wszystkich możliwych elementów widocznych (Potential Visible Set) w każdym elemencie drzewa BSP. Dzięki temu gdy gracz wchodził do jednego z pomieszczeń, silnik wiedział, które inne pomieszczenia mogły być widoczne i tylko one były rysowane. Jak oceniał sam Carmack, pokazywanie wszystkiego oznaczało 10-krotne przerysowanie całego ekranu, a dzięki metodzie PVS, czyli Zbioru Potencjalnie Widocznych, przerysowanie okazało się w najgorszym przypadku zaledwie dwukrotne.

PVS nie jest tak wydajnym procesem, jakim mógłby być. Niestety nie eliminuje też w 100% wszystkich niewidocznych polygonów. Jednak dopracowanie tego elementu engine'u było poza zasięgiem obu panów w tamtym okresie. Poza tym czekało wiele bardziej palących spraw. PVS posłużył nie tylko do eliminacji niewidocznych elementów „świata" (ściany, podłogi), ale także do eliminacji niewidocznych przeciwników ukrytych gdzieś za ścianą. Następna sprawa, do której próbowano wykorzystać PVS, to dźwięki. Niestety z miernym skutkiem. Rezultat – odgłosy dobiegające zza ściany są słyszalne. Ewidentny bug, zwłaszcza w multi!

Doprowadzenie grafiki w grach do takiej postaci nie byłoby możliwe, gdyby nie kilka genialnych rozwiązań odkrytych przez Carmacka lata temu.

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Ave!

Hej! Jeśli za oknem jest śnieg, idźcie zrobić bałwana. Jak nie – poczytajcie, jak ludzie robią bałwana z siebie i bliźnich!

Dowcip miesiąca

Odkryto nieznany list św. Pawła do Koryntian. Zaczynał się od słów: „Zaprawdę, powiadam Wam: nie wyrzucajcie tego listu. To nie jest spam...".

Z czego śmieją się Rosjanie

– Najlepszego w Nowym Roku!
– ...Dzięki! I twoją matkę też!

Gabinet Putina. Prezydent rozmawia przez telefon. Nagle mówi do rozmówcy:
– Chwileczkę! – i zakrywa słuchawkę dłonią, sięga po inną i mówi:
– Dowództwo marynarki wojennej? Mieliśmy dzisiaj jakieś straty? Nie? To dobrze – i odkłada telefon, wracając do przerwanej rozmowy:
– George? Już jestem... A4? Pudło!

Hrabia Ignatjew Nikołaj, rosyjski dyplomata, poseł w Konstantynopolu, słynął z tego, że nigdy nie mówił prawdy. Zapytany o to przez Osmana-paszę, słynnego wodza tureckiego, odparł:
– Kiedy mówię „przysięgam" – to nie ma żadnego znaczenia, za to kiedy mówię „na honor", wtedy, przysięgam panu, słowa moje są prawdziwe.

– Dlaczego Statua Wolności przedstawia kobietę?
– Potrzebna była pusta głowa na taras widokowy.

– Co to jest: wisi, a leci?
– Komputer wywalony przez okno.

– Co było pierwsze? Jajko czy kura?
– Jasne, że jajko. Tylko pytanie: lewe czy prawe?

– Czy może być coś straszniejszego niż chiński alfabet?
– Chiński alfabet Morse'a.

– Przekroczył pan prędkość!
– Panie władzo, mam dziś urodziny, może by pan odpuścił?
– To wszystkiego najlepszego, chętnie wypiłbym pańskie zdrowie dziś wieczorem. Ale nie mam za co...

– Dlaczego kraj, który pokonał Hitlera, nie może dać sobie rady z alkoholizmem?
– Wódka nie napada pierwsza.

– Kto najbardziej lobbuje za podwyżką stypendiów?
– Browary.

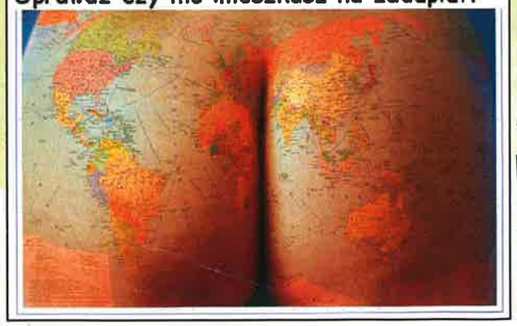
Autentyki

Wracając z imprezy byłem w na tyle dobrym humorze, że po drodze na przystanek autobusowy (godzina 5 rano) gwizdałem sobie różne piosenki zaangażowane. Ot, hymn radziecki „Wstawaj strana ogromnaja", marsz imperialny i inne takie. Szła sobie też jakaś grupka babek i jedna z nich, jakaś aktywistka najwyraźniej, przyp...liła się do mnie – nie o to, że gwiżdżę, ale o repertuar. Popatrzyłem na nią pijanym wzrokiem i odpowiedziałem klasyczną ripostą (ale coś mnie podkusiło, by zrobić to z rosyjskim akcentem):
– Może i jestem tak pijany, żeby gwizdać hymn rosyjski, ale pani nadal jest dla mnie za brzydka.

AI W GRACH

Marek Lenc

Sprawdź czy nie mieszkasz na zadupiu..



Co dziwnego zrobiłeś przez sen?

Za młodu śniło mi się, że gram w piłkę nożną. Dostałem piękne podanie ze skrzydła, ustawiłem się i piękny strzał z półobrotu. Tak naprawdę strzał był, ale w ścianę. Kopniak był tak potężny, że noga była opuchnięta przez kilka dni.

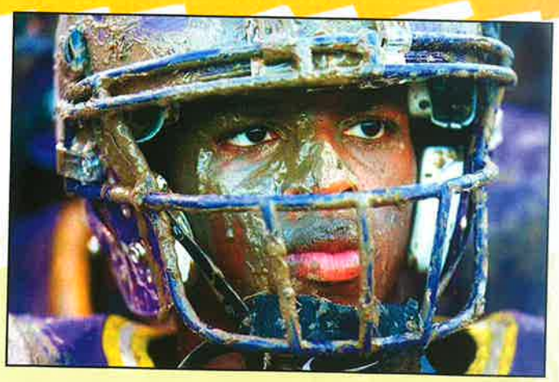
Mąż mi opowiadał, że parę dni temu, mocno śpiąc, podeszłam do drukarki i zaczęłam gwałtownie otwierać i zamykać pokrywę, mamrocząc przy tym: *„Psiuńcio! Psiuńcio!"*.

Innym razem przez sen przemówił mój mąż. Zaczęłam z nim rozmawiać, bo mówił tak przytomnie, że myślałam, że nie śpi. Nasz dialog brzmiał tak:
Mąż *(bardzo rzeczowym tonem)*: Fanta rozszerzyła swój asortyment o smak patyka oraz o smak piwa w sutannie.
Ja *(lekko przestraszona)*: Co ty, wygłupiasz się?
Mąż *(z oburzeniem)*: Dlaczego? Dlatego, że jestem w sutannie i pracuję w lombardzie?!

Na wczasach w Mrągowie, na kempingu, ok. godz. 1.00 w nocy poszedłem do kibelka. A miałem troszkę w sobie promili... Usiadłem na „porcelanowym wazonie". Jak tylko skończyłem, natychmiast się podniosłem i wyszedłem. Była godzina... 6.00 rano!

Ja przeżyłem szok. Otwieram oczy, patrzę, a tu nade mną jakaś łapa wisi. Mało tego, dotknąłem jej i okazało się, że nie moja. Wyleciałem z łóżka o mało się nie zabijając. Nie no, nie był to żaden potwór, po prostu podczas snu tak dziwnie wygiąłem rękę, że od trzymania ciągle w jednej pozycji zdrętwiała, nie czułem, że to moja własna...

Mając 10 lat naoglądałem się filmów łubudubu-karate, więc po tygodniu lamentu zapisali mnie rodzice na taekwondo. Tak mi się spodobało, że kiedyś przez sen podobno wstałem, przywdziałem kimono i zacząłem okładać kopniakami fotel; kochani rodzice po krótkim szoku położyli mnie do wyra, bo podobno zaczynałem się zbliżać do szafy, a tam lustro było.



Doffciapy...

Zwykłe blokowisko, jakich wiele w Polsce. Przed garażem z blachy falistej stoi syrenka. Gościu cosik przy niej dłubie. Podjeżdża koleś w srebrnym mercedesie S klasy.
– Co robisz, sąsiad? – pyta 'merol'.
– Alarm zakładam.
– Do syrenki?! Kradną?!
– Kradną to merole. Do mojej chodzą srać.

Chłopak i dziewczyna palą papierosy. Gość czyta swoje ostrzeżenie na paczce: *„Palenie może powodować impotencję"*.
Dziewczyna czyta swoje: *„Palenie może szkodzić kobietom w ciąży"*.

Chwila konsternacji...
– Chcesz się wymienić paczkami?

Idzie facet ulicą i niesie w dłoniach dwie puste flaszki po wódce.
Spotyka go kumpel:
– Siema, stary! Co u ciebie??
– Żona kazała mi zabierać swoje rzeczy i wynosić się z mieszkania.

Siedzi sobie Bóg w raju. Podchodzi do niego naukowiec i mówi:
– Pogratuluj nam, Boże. My, naukowcy, nareszcie wynaleźliśmy sposób na stworzenie życia z niczego. Teraz możemy zrobić to, co Ty zrobiłeś na początku świata.
– O, ach tak? To ciekawe...
– Możemy wziąć trochę ziemi, dodać wody i ulepić z niej człowieka. Później dodać trochę światła i powietrza i już mamy nowe życie!
– OK, pokaż!
– Patrz – naukowiec nachyla się i zaczyna zgarniać ziemię spod nóg.
– Hej, koleżko, chwileczkę – przerwał Bóg. – Najpierw sobie tę ziemię stwórz!

Ojciec z synem idą ulicą.
Dziecko całą drogę marudzi:
– Tato, kup mi lody, no, kup mi lody, no, kup...
Ojciec w końcu nie wytrzymuje:
– Ja też bym zjadł loda, ale pieniądze mamy tylko na wódkę.

Polskie media obiegła mrożąca krew w żyłach wiadomość: *„Słynny kompozytor został przewieziony do szpitala na poważną operację; w wyniku wypadku grozi mu utrata stopy"*...
Wraca ze spaceru pan Stanisław. Żona udaje się do kuchni, by przemarzniętemu mężowi podać herbaty.
– Stasiu, gdzieście byli? Co ten Fafik mędli w pysku?
Stanisław spojrzał w kierunku czworonoga, po czym niedbale odpowiedział:
– Nic takiego, to tylko kostka Rubika...

W dżungli amazońskiej odkryto nowego kameleona. Ma 65 tys. kolorów i polifoniczne dzwonki.

Gdy byłem jeszcze w podstawówce, moja siostra (starsza) oraz starsza (też) zdziwiły się niepomiernie, gdy pewnego wieczoru wszedłem do kuchni i z zapałem zacząłem oddawać mocz do śmietnika stojącego obok zlewu. O zdarzeniu dowiedziałem się nad ranem – śmieci były wyniesione

Jako ciekawostkę wspomnę o jednej znajomej, która oprócz gadania przez sen miała dziwny zwyczaj spania z otwartymi oczami! Jak przerażające było przebudzenie po imprezie obok ww. koleżanki, która leżąc w swoim śpiworze patrzyła na mnie – tym swoim nieobecnym wzrokiem – możecie sobie tylko wyobrazić...

Z młodszą siostrą miałem zwyczaj prowadzić rozmowy – oczywiście gdy ona spała.... Bełkocząc coś w rodzaju *„krawakura ehammenm"*, powtarzając usłyszane wcześniej od niej dźwięki miałem pewność, że odpowie. Rozmowa może niezbyt trzymała się kupy, ale nieraz była na tyle pasjonująca (w każdym razie dla niej), że siostra niejednokrotnie budziła się patrząc na mnie tępo i po raz setny zadawała pytanie *„Z czego się śmiejesz?!"*.

Działo się to dobrych kilka lat temu, kiedy miałem coś około 13 lat. Przez większość wakacji pływaliśmy sobie z rodziną po Mazurach. Pewnego razu trafiło się zacumować na noc nieopodal siedziby jakiejś nornicy czy czegoś podobnego. Gryzoń srał nam na pokład, skrobał pazurkami i ogólnie doprowadzał szanowną rodzicielkę do białej gorączki. Tej nocy wszyscy spali jak zwykle na nasłuchu. Latarka pod ręką, wyostrzony słuch. Atmosfera luźna jak w „Das Boot". Wtem rozlega się mój dziki wrzask: *„Mam ją! Mam ją! ZŁAPAŁEM!"*. Oczywiście wszyscy zapalają latarki, kierują je na mnie, aby obejrzeć tę straszną kreaturę, a ja słodziutko kimam. Mama pyta się cichutko, aby mnie nie przebudzić: *„Co takiego złapałeś?"*. Ja na to głosem niczym demon z horroru: *„Zamknij się! Nie mówię do ciebie!"*. Chwila ciszy, po czym zacząłem obleśnie rechotać się na całą okolicę i z pełną satysfakcją oznajmiłem: *„Tortura głodu..."*. Oczywiście nic z tego nie pamiętam. Jak przez mgłę przypominam sobie, że śnił mi się wtedy ser.

Działo się to dwa lata temu, gdy mieszkałam w akademiku. Sesja zimowa, wszyscy kują, a ja spokojnie ległam spać. W pewnym momencie bez słowa wstałam, na piżamę założyłam szalik i czapkę (cudzą), jeden but, drugiego nie znalazłam, więc na drugą nogę powędrował klapek pryszniczowy. Tak przyodziana wzięłam worek ze śmieciami i wyszłam z domku do śmietnika. Środek zimy. Wszyscy byli w takim szoku, że nikt mnie nie powstrzymał. Wyniosłam śmieci, wróciłam, weszłam do pokoju sąsiadów, otworzyłam lodówkę, wyjęłam jakieś żarełko, usiadłam i je spałaszowałam nie przejmując się pytającymi spojrzeniami, po czym spokojnie pomaszerowałam do własnego pokoju, rozebrałam się i poszłam spać.

To ja jak miałem 5, może 6, przyszedłem i obsikałem ciotkę, która nocowała u nas. Z relacji, które mi opowiadano, przyszedłem, ściągnąłem spodnie od pidżamy, odsikałem się na ciotkę i poszedłem sobie spać, gdy ta zaczęła wrzeszczeć. Nie mam pojęcia, dlaczego to zrobiłem. Faktem jest, że jej bardzo nie lubiłem. Więcej u nas nie nocowała.

Sam chyba śpię spokojnie, ale moja jeszcze-nie-żona obudziła mnie którejś nocy czymś, co nadawałoby się do „Egzorcysty". Śpię sobie spokojnie i słyszę nagle coś w stylu (głośno i wyraźnie): *„augzeem mehenaaa yakkaanaguszaaa mikeneee ejekaaa bordozak!"*, moje przebudzenie było natychmiastowe, tym bardziej że sypiając u jej boku już kilka lat nigdy czegoś podobnego nie doświadczyłem. Na moje, jakże przytomne, pytanie – *„Małgosia?"*, odpowiedziała donośnie – *„barkuga jehine hatuka"*. Zdumiony zapytałem – *„CO?"*, na co M. odwróciła głowę w moją stronę, otworzyła oczy, powiedziała *„DOBRANOC"*, odruchowo odpowiedziałem – *„dobranoc"* i usłyszałem *„AMEN"*. Zatkało mnie, potem było już spokojnie, a Małgosia rano oczywiście nic nie pamiętała.

Z cyklu dawno, dawno temu: oblaliśmy śpiącego kolegę-kolonistę zimną wodą, kolega usiadł (nie obudził się) krzycząc: *„ależ choinka, choinka cierpi!!!"*, po czym legł w mokrym łóżku, śpiąc dalej...

Tylko dla matematyków ;)

Zagadka:
Na pytanie o wiek jego trójki dzieci sąsiad odpowiedział: „iloczyn lat wynosi 36". Ponieważ informacja była niewystarczająca, dodał, że „suma lat dzieci jest równa liczbie okien w sąsiednim budynku". I te informacje nie pozwoliły podać wieku, więc uzupełnił, że „najstarsze dziecko ma zeza". Podaj wiek dzieci.

Być może na pierwszy (a czasami nawet i na drugi albo i dwudziesty trzeci) :) rzut oka wydaje się, że tego nie można rozwiązać, ale tak nie jest!

Rozwiązanie:

1. Pierwszą informacją było: na pytanie o wiek jego TRÓJKI dzieci sąsiad odpowiedział...
Wniosek: dzieci jest trójka.

2. Druga informacja: „iloczyn lat wynosi 36".
Wniosek: możliwe kombinacje to:
1, 1, 36
1, 2, 18
1, 3, 12
1, 4, 9
1, 6, 6
2, 2, 9
2, 3, 6
3, 3, 4

3. Trzecia informacja: „Ponieważ informacja była niewystarczająca dodał, że suma lat dzieci jest równa liczbie okien w sąsiednim budynku". I teraz uwaga: „Te informacje nie pozwoliły podać wieku..."!!!
Wniosek: istnieje więcej niż jedna taka sama suma (taki sam wynik) i dlatego nie można podać rozwiązania. Zatem **musimy znaleźć dwa identyczne wyniki z poniższych kombinacji:**
1, 1, 36 = 38
1, 2, 18 = 21
1, 3, 12 = 16
1, 4, 9 = 14
1, 6, 6 = 13
2, 2, 9 = 13
2, 3, 6 = 11
3, 3, 4 = 10

4. „więc uzupełnił, że najstarsze dziecko ma zeza"
Wniosek: dzieci mają kolejno: 2, 2, 9 lat! (A czemu nie 1, 6, 6? Bo tu nie ma najstarszego!)

...Co było do udowodnienia!

Cza[d/t]owe dialogi!

Zaczerpnięte z http://bash.org.pl. Ortografia, styl itd. niemal bez zmian.

<qboosh> Łukasz do mnie dzwonił. Właśnie wysiadał z metra, a że to dzisiaj gra WOŚP, to spotkał wolontariuszy czterech, uczesanych na łyso dresów, dwaj z puszkami i identyfikatorami okrążyli go i z tekstem „na dzieci, ku*wa! Dawaj!". Wrzucił im trochę kasy, nawet serduszko dostał.

<KeFFir> Ej, słyszeliście o nowym sporcie extremlanym?
<Corazs> Hmm?
<KeFFir> Pielgrzymka z Rodziną Radia Maryja w koszulce TVN!

<gayoz> Boli dusza, a jak zaczniesz ją leczyć, to zaczyna boleć wątroba...

<adakasty> Głupi cholerny komp.
<lezor> A coś się stało?
<adakasty> Nie, grożę profilaktycznie.

<Domin> Po prostu przechodzisz najgorszy okres w życiu kobiety.
<Ilona> Tzn?
<Domin> Między 8, a 80 rokiem życia...

<alfto> ...Ale dostałem prawie po japie od jakiegoś jej kolegi za to... Na szczęście był bardziej pijany ode mnie i jak zaczął się pościg, to ja mogłem na kolanach, a on się czołgał.
<_daria_> Obudziłam się rano i mam 3 opryszczki na sutach. ;(
<konar> : > >
<_daria_> ...ustach!!!

<b-boy> Jeżeli osoby odpowiedzialne za wydanie w Polsce czwartej części Szklanej pułapki będą się trzymać tradycji, to tytuł 'Live free or die hard' przetłumaczą jako 'Żyj wolny albo szklana pułapka'.

<Shin> CIPA (ang. The Children's Internet Protection Act) – jedna z uchwał amerykańskiego Kongresu, mająca na celu ograniczenie dostępu osób nieletnich do pornografii i innych kontrowersyjnych materiałów poprzez internet. Projekt uchwały zgłoszony został przez senatora Johna McCaina w 1999 roku.
<Shin> Sama nazwa już wiele mówi...

<guzik> Wróżka przepowiedziała mi, że w Sylwestra poparzę się petardami, ale sprytnie w południe na lodowisku połamałem sobie rękę. ;/

<mark> Wczoraj po tej imprezie twoja żona niezłą musiała mieć minę jak wróciłeś do domu.
<daffie> ...Przecież trzeźwy byłem?
<mark> No właśnie...;P

<jack> Jacek robi wiele rzeczy naraz: wali pięścią w stół, kopie kosz pod biurkiem, rzuca długopisem, przeklina, złorzeczy.... a wszystko dzięki najnowszej Neostradzie TP! :P

<Taks> Wysprzątane mieszkanie to znak, że komputer jest zepsuty.

<Jerry> Przeczytaj YAGAMI od tylu
<Sharik> ...IMAGAY
<Jerry> Correct! You're a gay!

<mario> Zeszczę się!
<mario> ...zemszczę :)

<ania> Ale hameryka jest poprawna politycznie
<Komornik> Oczywiście, u nich w ramach tej poprawności czarne w szachach ruszają się pierwsze.

<acht> Idę podkręcić procesor, bo w domu zimno!

<sickboy> Prodigy to nie muzyka dla wszystkich! ;D Nie chwaląc się posiadam dyskografię.
<Lolipopek> Sickboy pisze się „dysgrafię" też to mam. :(

<kojot> I co myślisz o tej pannie co Ci foty pokazywałem? :]
<kurak> Gothka.
<kojot> Yyy... nie... punkówa.
<kurak> Gothka, czarny makijaż miała.
<kojot> ...
<kojot> Idioto to czarno-białe zdjęcia...

<adam> Qrde znowu 2 z sprawdzianu!
<qrulik> Twoja matka musiała sporo śniegu zjeść żeby urodzić takiego bałwana.

<Ufo> A który wykonawca zrobił najwięcej dla muzyki według Ciebie?
<Militek> Chyba Rihanna, nie jestem pewna...
<Ufo> Wiesz, nie trzeba słuchać czy lubić takich zespołów, jak Pink Floyd, ale trzeba umieć docenić ich wkład w historię muzyki. Znasz w ogóle Pink Floyd?
<Militek> Znam Pink, ale nie Pink Floyd...
<Ufo> Eeee...
<Militek> No wiesz, nie każdy musi słuchać Twojej muzyki!
<Ufo> Pewnie Elvisa i Beatlesów też znasz tylko z nazwy lub wcale?
<Militek> Ja tam ogólnie uważam, że ten Twój cały metal to szmira!!!

<Arczi> Wieszesz madziu ja jeszcze prawiczkiem jestem, mogę być trochę skrępowany.
<Arczi> kur...
<Arczi> złe okno.
<Arczi> ...EJ, STRYCHUUU, NIE MÓW NIKOMUU!

<Cibor> Ty. Masz ciotkę w stanach, tak?
<Paczek153> Tak.
<Cibor> A w jakim stanie?
<Paczek153> Nie wiem, teraz chyba trzeźwa.

<bieliq> I co, zdałeś ten egzamin na prawo jazdy?
<kubaczka> Dowiem się jak instruktor odzyska przytomność...

<gryz> Ja w tym roku jakoś wyszło, że byłem w chacie na sylwka, siedzialem od 20 i piłem browary. Rano wstaję, patrzę kartka przylepiona do monitora, odlepiam kartkę a na niej moje pismo. Czytam... „sformatowałem ci dysk haha!" Włączam kompa – dysk sformatowany.
<azmar> Masz schizofrenie?
<gryz> Czy ja wiem? Pewnie wtedy pomyślałem, że rano to będzie śmieszne...

<aza> System Windows ODZYSKAŁ SPRAWNOŚĆ DZIAŁANIA po poważnym błędzie... Potrójna herezja!

Szkoła gotowania i przetrwania

Kiedyś miałem ochotę na coś ciepłego i w akcje desperacji usmażyłem na patelni śledzia w oleju z puszki i dodałem go do kaszy gryczanej. Nie mogłem wytępić smrodu przez pół dnia z mieszkania.

Innym razem, kiedy byłem młodszy o kilkanaście lat, zapragnąłem się napić gorącej czekolady. Wrzuciłem całą tabliczkę do garnka i włączyłem gaz... Garnka nie dało się uratować.

* * *
Kiedyś z kolegami na studiach przyrządziliśmy jajecznicę z cebulą i konserwą turystyczną. Niby nic dziwnego, prawie... Gdyż składniki powyższe dorzuciliśmy w takich proporcjach:
Konserwa: 3 opakowania
Cebula: 2 główki (dość spore)
Jajko: 1 sztuka!
Ale zjedliśmy to nawet ze smakiem...

* * *
Kiedyś zjadłam kromkę chleba z pastą do zębów (co prawda, byłam „pod wpływem...").

* * *
Kromki z kremem nivea posypane cukrem. Krem nivea symulował śmietanę. Dziewczyny jadły ze smakiem.

* * *
Nie zapomnę, jaki numer odstawił mój tata. Dotknął go przymus ugotowania obiadu dla rodzinki i jako główne danie wybrał barszcz czerwony. Oczywiście na polu bitwy zostawiliśmy go samego, zajmując się swoimi sprawami. W trakcie gotowania stwierdził, że barszcz nawet dobrze smakuje, ale kolor coś mu nie pasował (jakiś blady czy coś). Jako ten magiczny składnik nadający kolor wybrał... herbatkę różaną. To mu trzeba przyznać, że barszcz miał idealny kolor, ale smakował dziwnie...

* * *
Mój kumpel postanowił w mojej kuchni kanapki zrobić. Znalazł chleb, szynkę, ser, musztardę, majonez, ketchup, przeterminowaną przyprawę do grilla (o jakieś trzy lata), słodką paprykę, kilka innych przypraw, na końcu posypał to kulkami Nesquik. Nawet dobre było.

...A najlepszy sposób na dymiącą jajecznicę to zalanie jej ketchupem w takiej ilości, by zabić smak węgla.

* * *
Wpadłam kiedyś do akademika, do kolegów z roku. Przy okazji myślałam, że sobie coś u nich przekąszę. Zaglądnęłam do lodówki, a tam był jeden jedyny słoik z resztką polepionej w grudy kawy. Pomyślałam więc, że zejdę do kuzynki dwa piętra niżej. Babeczki bardziej gospodarne przecie! Niestety miały w lodówce kremy i dwie szminki...

* * *
Ja z dziwolągów jadłem takie coś:
– kisiel, kisiel i kisiel (na biwaku byliśmy, kasa i inne jedzenie nam się skończyło)
– chleb z pomidorem i musztardą (ten sam biwak, skończył się też kisiel)
– smażony chleb z cukrem (to na feriach, rodziców nie było w domu, a coś trzeba było sobie zrobić na śniadanie. Nawet dobre)
– własnoręcznie prażony słonecznik. W podstawówce to było i z kumplem chcieliśmy sobie na patelni uprażyć. Chyba nam się trochę przypalił, bo kumpel rzygał, a ja do dzisiaj pamiętam ten smak, bo jadłem ten słonecznik, by się nie zmarnował.

* * *
Zwycięzcą jednak został: turbokisiel – robiony nie na wodzie, ale tanim winie...

Grunt to nawijka

Oto najbardziej oryginalne autentyczne wymówki kierowców przyłapanych na przekroczeniu prędkości.

– Jechałem szybko, bo chciałem się oświadczyć, nim się rozmyślę.
– Właśnie umyłem auto i jeżdżę, by jak najprędzej wyschło.
– Śniło mi się, że moje auto się zepsuło i musiałem udowodnić, że to tylko sen.
– Bo chciałem dojechać do domu, nim skończy mi się benzyna.
– Musiałem na chwilę przysnąć...
– Szybkościomierz pomylił mi się z zegarkiem.
– Myślami byłem już na autostradzie.
– Musiałem wlać zbyt dobrą benzynę.
– Podejrzewam, że ktoś mnie zahipnotyzował.
– Sąsiad zadzwonił, że z mojego mieszkania dochodzą miłosne krzyki.
– To nie moje auto; ono jeździ tak, jak się przyzwyczaiło.

Myśli rozmaite

Po czym poznasz, że jesteś na zlocie Rodziny Radia Maryja? W ciągu 2 dni spotykasz 10 000 kobiet i żadna nie jest w twoim typie.

Gdy mężczyźnie źle – szuka żony. Gdy mężczyźnie dobrze – żona jego szuka.

Wojsko uczy dyscypliny, wytrwałości, radzenia sobie ze stresem i działania w grupie. Ale przede wszystkim uczy, że po mydło należy kucać, a nie schylać się.

Alkohol nie rozwiąże twoich problemów... Z drugiej strony, mleko w sumie też nie.

Jeżeli spotkałeś kobietę swoich marzeń, o pozostałych marzeniach możesz śmiało zapomnieć.

Studentem jestem i nikt, kto ma wódkę, nie jest mi obcy.

Wszystko się kiedyś kończy... oprócz „Mody na sukces".

Boksera obrazić może każdy, ale nie każdy zdąży przeprosić.

Prostytutka po łacinie? – persona non gratis.

Terroryści, którzy zajęli fabrykę wódek i likierów, piąty dzień nie mogą sformułować żądań.

Czajkowski, Freddie Mercury, George Michael, Elton John... Czy naprawdę jesteście pewni, że chcecie posłać swojego syna do szkoły muzycznej?!

SPIS RZECZY

Multimedialny dom
Czyli co zrobić, żeby w twoim HQ można było tańczyć, śpiewać i oglądać filmy na ścianie. Hmmm? Dokładnie tak – czytaj nasz temat numeru na **s. 112**

Newsy, ciekawostki, ploty
Kolejny miesiąc i znów wiele się wydarzyło w sprzęcie – czytaj na **s. 118**

Testy sprzętu
Telefony, kolumny, klawiatury to urządzenia, których testy zaczynamy na **s. 120**

Konfigurator
Comiesięczny przegląd optymalnych konfiguracji sprzętu – tym razem na **s. 128**

Dostawcy Internetu
Czyli o tym, do czyjego kabelka się podpiąć. Nie wiesz? Zajrzyj na **s. 130**

CES 2007
Piszemy o najciekawszych nowościach z targów elektroniki w Las Vegas. Czytaj o nich na **s. 134**

Ukrywanie plików
Masz w komputerze coś, co chciałbyś ukryć przed wścibskimi oczami? Nie pytamy, co, za to podpowiadamy, jak to zrobić. Na **s. 136**

Nie daj się nabrać
Khedron znów ostrzega przed pułapkami, jakie zastawiają na nas producenci sprzętu. Nową procję rad i teorii spiskowych znajdziesz na **s. 138**

Multimedialny dom (z PC-tem w tle)

Allor | Gdy odtwarzacz DVD już nie wystarczy

Choć niemal każdy oglądał na PC przeróżnej maści filmiki, nie tym będziemy się tutaj zajmować.

Opiszemy za to, jak za pomocą blaszaka stworzyć kino domowe z prawdziwego zdarzenia. A przynajmniej jak najlepszą jego namiastkę, bo choć najbardziej się do tego nadające projektory mocno staniały, podobnie jak wielokanałowe zestawy grające, nadal jest to sprzęt drogi.

Cel mamy wytyczony, pozostaje pytanie „po co". Powody są trzy.

Wielkość obrazu

W dobie panoramicznych monitorów LCD z matrycami o rozdzielczościach HDTV może się to wydawać argumentem nieco nietrafionym, ale... sensowne LCD-ki o panoramicznej matrycy 21 cali to koszt 2 tysięcy złotych, a przyznacie chyba, że nawet w porównaniu do telewizora 32-calowego (który obecnie jest już tylko niewiele droższy) obraz będzie na nich malutki. Owszem, jest kilka świetnych monitorów 30-calowych, ale kosztują w okolicach 8 tysięcy złotych – a za te pieniądze można już przebierać wśród projektorów, które dadzą bardzo dobrej jakości obraz o przekątnej liczonej w metrach!

Jakość obrazu

Współczesne karty graficzne oferują nie tylko bardzo wysoką wydajność w grafice 3D, ale wspomagają także wyświetlanie materiału wideo. Jeśli do tego dodamy dobry program do odtwarzania filmów, nawet ze zwykłych płyt DVD otrzymamy w rezultacie obraz, z którym rywalizować mogą jedynie najlepsze (i najdroższe) sprzętowe odtwarzacze DVD. To już niemal HD, choć wiele zależy też od jakości płyty.

Co ważne, równie dobre rezultaty osiągniemy odtwarzając filmy w formacie DivX/XviD (karty graficzne w połączeniu z dobrymi odtwarzaczami oferują o wiele lepsze skalowanie obrazu, lepiej też filtrują artefakty), a wręcz rewelacyjne – WMVHD. Ale to ostatnie to już jakość HDTV, więc czegóż innego można po nich oczekiwać?

Wygoda

Płytki na półce może i ładnie wyglądają, ale jeśli jest ich dużo, problemem staje się szybki dostęp do interesującego nas właśnie materiału. Jeśli natomiast do tworzenia płytoteki wykorzystamy komputer (co wg niektórych dystrybutorów legalne nie jest, ale jeśli mamy w domu oryginalne nośniki, prawo zapewnia nam możliwość wykonania ich kopii), dostęp do dowolnego filmu czy odcinka ulubionego serialu zajmuje tylko parę chwil. A co ważne, nie niszczymy przy tym cennych oryginałów (rysy, kurz, odciski palców – to się zdarza nawet przy bardzo delikatnym obchodzeniu się z płytami), które mogą sobie bezpiecznie stać na półce.

Mam nadzieję, że te trzy argumenty was przekonały i możemy ruszać dalej.

>>> Taki właśnie pilot będzie twoją przepustką do świata Media Center PC.

Czy konieczny jest dedykowany komputer?

Jeśli koszty nie grają roli, takie rozwiązanie jest najprostsze i najbardziej eleganckie. Komputery dedykowane (tak zwane Media Center PC; instalowany na nich Windows nosi nazwę Windows XP MCE, choć w chwili gdy czytacie te słowa, powinny się już pojawić MC PC z systemem Vista Home Premium, który jest jego rozwinięciem) umieszczane są zwykle w specjalnych obudowach, które upodabniają je do innego sprzętu kina domowego. Ale pasujący do salonu wygląd to dopiero początek.

Najważniejszy jest pilot!

Choć można kupić Media Center PC bez pilota, jest to najwygodniejszy sposób jego obsługi, jeśli komputer został umieszczony tam, gdzie jego miejsce, czyli w salonie. Mamy dzięki niemu – nie wstając z kanapy – dostęp do multimedialnych funkcji komputera. Wszystko to dzięki specjalnemu interfejsowi, który pozwala na wygodny wybór opcji, nawet jeśli komputer podłączono do niewielkich rozmiarów telewizora, na którym standardowy sposób korzystania z Windows byłby bardzo niewygodny. Zresztą niektóre komputery Media Center mają w obudowie dodatkowy wyświetlacz LCD (czasami jest to wręcz mały, reagujący na dotyk monitor!), dzięki czemu nie trzeba uruchamiać telewizora, by wygodnie wybrać muzykę do słuchania czy zaprogramować nagrywanie programu z TV.

Do takiego komputera można także podłączyć najzwyklejszą klawiaturę i myszkę, ale znacznie lepszym rozwiązaniem są bezprzewodowe klawiatury przygotowane specjalnie dla Windows MCE (nowe rozwiązanie Microsoftu testujemy zresztą w tym numerze, dwa tańsze były testowane w numerze styczniowym). Większość z nich zastępuje myszkę, dzięki czemu można również całkiem wygodnie przeglądać na telewizorze strony w Internecie, aczkolwiek w takim przypadku wąskim gardłem może być mała wielkość TV lub jego słaba rozdzielczość, zmniejszająca czytelność tekstu.

Im krócej, tym lepiej

Druga istotna zaleta związana jest z kablami. W przypadku połączeń analogowych (więcej o tym na następnej stronie) najbezpieczniej przyjąć, że im są one krótsze, tym lepszy uzyskamy obraz. W przypadku połączeń cyfrowych problem spadku jakości przestaje istnieć, ale za to ograniczani jesteśmy maksymalną długością kabli – w standardowych rozwiązaniach do 10 metrów. Po umieszczeniu komputera w salonie pozbywamy się problemu długości, bo w takim przypadku zarówno telewizor (czy projektor), jak i zestaw audio znajdują się w bezpośredniej bliskości.

Zgromadzone na MC PC materiały możemy również przeglądać na innych komputerach w LAN-ie.

Wszystko w jednym

Pozostaje jeszcze rzecz ostatnia, choć w zasadzie najważniejsza. Otóż, stosując dedykowany komputer mamy w jednym miejscu filmy, muzykę, fotografie... Pełni on także rolę tunera radiowego oraz telewizji kablowej i/lub satelitarnej z możliwością zatrzymania i przewijania właśnie oglądanego programu (funkcja Time Shift), cyfrowego magnetowidu (a właściwie nagrywarki DVD) i odtwarzacza CD i MP3 (a właściwie płytoteki, bo przecież muzykę można bez problemu przechowywać na twardym dysku). Całością sterujemy za pomocą jednego pilota, a jeśli przyjdzie nam ochota, zgromadzone na nim materiały możemy również przeglądać na innych komputerach podłączonych do wspólnej sieci lokalnej. Dodatkowo – jak już zresztą wspominałem – jest to także komputer PC, można go więc używać do surfowania po Internecie, odpisywania na maile czy nawet grania.

W tej ostatniej roli jednak typowe zestawy sprawdzają się dość słabo, bo ze względu na konieczność zamontowania dodatkowych urządzeń dysponują mniejszą mocą obliczeniową i słabszą kartą graficzną niż kosztujące podobne pieniądze komputery przeznaczone specjalnie do grania. Poza tym niektóre gry mają problemy z uruchomieniem się na Windows XP MCE, choć obecnie jest to już na szczęście problem marginalny.

I jeszcze jedno – nie trzeba wcale od razu kupować dedykowanego komputera, ale o tym po przerwie na przewrócenie strony.

>>> Media Center PC mogą przyjąć bardzo wiele kształtów: od małych, przypominających miniwieże audio, po duże, wyposażone w reagujące na dotyk monitory LCD, dzięki którym można wygodnie zarządzać multimediami bez potrzeby włączania telewizora.

D-Link DSM 320RD

Obsługiwane formaty audio: MP3, WAV, AIFF, WMA, Ogg Vorbis
Obsługiwane formaty zdjęć: JPEG, JPEG2000, MBP, PNG, TIFF, GIF
Obsługiwane formaty video: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, XviD (z dźwiękiem MP3 lub PCM), AVI (z kodekiem MPEG-4)
Obsługiwane formaty płyt: DVD, VCD, SVCD, CD-R, CD-RW, Audio-CD, MP3, DVD±RW
Obsługiwane formaty kart pamięci: SD, Compact Flash I i II, MMC, Memory Stick
Dodatkowe: łączność bezprzewodowa w standardzie 54G, progresywne skanowanie, brak obsługi obrazu HD i złącza HDMI
Cena: około 990 zł

D-Link DSM-520

Obsługiwane formaty audio: MP3, WMA i WAV
Obsługiwane formaty zdjęć: JPEG, JPEG2000, TIFF, GIF, BMP i PNG
Obsługiwane formaty video: MPEG-1/2/4, AVI, QuickTime, XviD i WMV9
Obsługiwane formaty płyt: brak czytnika płyt
Obsługiwane formaty kart pamięci: obsługuje zewnętrzne czytniki pamięci USB
Obsługuje format HD-Video wraz z dźwiękiem Digital Surround
Ma interfejs radiowy zgodny ze standardem IEEE 802.11b/g
Ma interfejs HDMI
Kompatybilny ze standardem MCE
Cena: około 1100 zł

A może jednak zwykły komputer...?

Choć komputery typu Media Center mają wiele zalet, nie znaczy to, że ich roli nie może przejąć zwykły pecet. Obecnie można kupić Windows XP MCE w niemal każdym sklepie (na początku dostęp do niego mieli tylko wybrani producenci komputerów), nie ma również problemów z dokupieniem kompatybilnych z nim kart tunera TV – a to wystarczy, by samodzielnie stworzyć dokładnie taki Media Center PC, na jakim nam zależy.

Czy jednak musimy od razu porzucać „zwykłego" PC-ta? Przecież na dobrą sprawę – jeśli nie liczyć wyglądu – Media Center PC to też zwykły PC, tyle tylko, że z zamontowanymi dodatkowymi kartami i odpowiednim oprogramowaniem. Owszem, jeśli chcemy stworzyć prawdziwe kino domowe, pozostaje problem długości kabli, ale z tym też można sobie poradzić (o czym nieco dalej). Nie każdy ma zresztą wielki dom i walizkę pieniędzy do wydania, zaś **kupno dedykowanego MC PC to wydatek przynajmniej 3 tysięcy**, co jak na komputer przeznaczony w zasadzie tylko do multimediów nie jest wcale kwotą małą (o wygodnej pracy w salonie lepiej zapomnieć, a przenoszenie takiego PC-ta z miejsca na miejsce tym bardziej z komfortem nie ma nic wspólnego).

Umieszczony parę metrów od telewizora komputer jednak nie skazuje nas wcale na duże niewygody. Do wielu tunerów TV dołączane są piloty oraz oprogramowanie zapewniające niemal taką samą funkcjonalność, co XP MCE. Można również kupić sam pilot z odbiornikiem na USB. Oprogramowania do sterowania komputerem też trochę jest... Fakt, że musimy gdzieś ukryć kable – całość nie prezentuje się równie efektownie, co Media Center PC w obudowie z małym monitorem LCD, ale za to po obejrzeniu filmu można na nim bez problemu w zaciszu pokoju popracować czy pograć.

Dodatkowo na takim zwyczajnym PC-cie można zainstalować oprogramowanie, które pozwoli – tak samo jak ma to miejsce w przypadku MC PC – udostępnić wszystkie filmy (i to w dowolnym formacie, łącznie z polskimi napisami, czego – bez dodatkowego oprogramowania – MC PC nie potrafi), muzykę i fotografie w sieci lokalnej. A to otwiera zupełnie nowe możliwości!

...i coś dedykowanego?

Zyskujemy w ten sposób dostęp do wszystkich udostępnionych zasobów na dowolnym komputerze podłączonym do sieci lokalnej. I nie tylko komputerze! Odtwarzaniem filmów czy muzyki może się równie dobrze zajmować dedykowane urządzenie zgodne z systemem Media Center Extender (jak niedawno wprowadzony na nasz rynek D-Link DSM-520). Co bardzo ważne, wszystkie dane przesyłane są w postaci cyfrowej, nie musimy się więc obawiać o utratę jakości (wyjątek opisujemy w ramce). Odpada również problem z plątaniną kabli, bo ten jest tylko jeden – od sieci lokalnej, zaś jego długość ograniczona jest do... 100 metrów. Można się go wprawdzie zupełnie pozbyć (o alternatywach przeczytacie w ramce „Czym to połączyć"), ale niestety póki co nie pozwala to na przesyłanie obrazu jakości HD – jest za wolne.

Czym jednak to dedykowane urządzenie jest? W wydaniu najprostszym to mała skrzyneczka z kompletem gniazd (sieć lokalna, audio i wideo), paroma przyciskami i pilotem. Podłącza się ją do sieci lokalnej – i już można odtwarzać dowolne udostępniane w niej materiały. W wersji bardziej zaawansowanej może być wyposażona w dysk twardy i tuner, ale wtedy jest to już zazwyczaj komputer Media Center. Dokonując wyboru trzeba jednak zwrócić uwagę nie tylko na możliwości, ale również na pełną kompatybilność z MCE. Wiele starszych urządzeń, w tym choćby bardzo fajny D-Link z odtwarzaczem DVD (patrz ramka) jest nieco nie na czasie i kupując go nie będziemy w stanie w pełni wykorzystać możliwości, jakie daje nam standard – a różnica w cenie jest zazwyczaj niewielka.

W tej roli może również występować konsola Xbox 360, co jest zresztą – naszym zdaniem – rozwiązaniem optymalnym. Owszem, cenowo wychodzi nieco drożej niż urządzenia dedykowane, a jeśli zechcemy wykorzystać WiFi, będziemy musieli wydać jeszcze trochę kasy na specjalny adapter do X-a, ale zyskujemy przecież dodatkową funkcjonalność – konsolę do gier!

>>> Obudowy Media Center zawierają zazwyczaj także komplet gniazd do podłączenia kart pamięci.

A jednak gorsza jakość?

Brak spadku jakości nie jest do końca prawdą w przypadku oglądania filmów z napisami czy zapisanymi w formatach innych niż WMV. W większości przypadków muszą być one najpierw przekonwertowane do tego formatu (Microsoft ma awersję do DivX-ów i XviD-ów). (Niektóre urządzenia mogą je odtwarzać bez konwersji, np. D-link 320RD, jednak nie jest w pełni kompatybilny z MCE, nie umożliwia też odtwarzania materiałów HD.) A to wymaga mocnego komputera. W przeciwnym razie będziemy musieli obniżyć jakość kodowania i efekt końcowy nie będzie zbyt dobry. Na szczęście za zmianę formatu odpowiada komputer udostępniający dane, a ze tym będzie zazwyczaj PC używany do gier, problem ten będzie coraz mniej dokuczliwy (bo w większości przypadków wystarczy dowolny procesor dwurdzeniowy), obejdzie się też bez wymiany sprzętu generującego obraz na telewizorze.

Czym to połączyć?

SIEĆ ETHERNET 100 MBPS
Połączenie standardowym kabelkiem sieciowym jest rozwiązaniem najtańszym, bo każdy nowy komputer ma przynajmniej jedno gniazdko wbudowane na płycie głównej. Nawet jeśli komputerów jest więcej, potrzebny do ich podłączenia switch kosztuje parędziesiąt złotych; często jest również wbudowany w modem z routerem wykorzystywanym do połączenia z Internetem szerokopasmowym opartym o technologię DSL (np. neostrada, dialog DSL czy net24 z Netii).

WiFi
Rozwiązanie nieco droższe, ale pozwalające (jeśli „odbiornik" ma wbudowaną kartę WiFi) na pozbycie się kabli. Niestety, obecne standardy są zbyt wolne, by zapewnić transfer wymagany do przesyłania obrazu jakości HD na większe odległości. Mamy jednak w tej dziedzinie stały postęp i w przyszłości multimedialny dom bez kabli będzie równie funkcjonalny, co okablowany. A co ważne, rozwiązanie to zapewnia dostęp do udostępnionych multimediów na urządzeniach przenośnych czy notebookach bez potrzeby łączenia się kablem – dla wielu osób taka wolność jest ważniejsza niż odtwarzanie obrazu HD. Nic zresztą nie stoi na przeszkodzie (poza dodatkowymi kosztami), by poza WiFi zastosować również przewodowe połączenie do urządzenia generującego obraz na TV w salonie, dzięki czemu wszyscy powinni być zadowoleni.

GNIAZDKA ELEKTRYCZNE
Jeśli nie chcesz ciągnąć kabli, a rozwiązania bezprzewodowe napawają cię awersją – choćby ze względu na bezpieczeństwo czy problemy z działaniem – alternatywą może być sieć komputerowa zbudowana na bazie sieci elektrycznej. Wystarczy kupić odpowiednie adaptery z jednej strony zakończone typowym gniazdem wykorzystywanym w sieciach Ethernet, a z drugiej wtyczką pasującą do gniazdka elektrycznego. Są one wprawdzie dość drogie i oferują szybkość transmisji na poziomie sieci WiFi (będą więc problemy z odtwarzaniem obrazu HDTV), ale zawsze to jakaś alternatywa.

Kabluj z głową

Czyli krótki opis sposobów połączenia komputera z TV:

Połączenia analogowe – wideo
Wbrew pozorom analogowy nie zawsze znaczy zły, ale diabeł tkwi w szczegółach, bo kable te występują w kilku różnych odmianach.
Uwaga: nie istnieją tanie i dobre przejściówki z jednego systemu na drugi!
Uwaga 2: kolejność nie jest przypadkowa – ułożyliśmy je od najsłabszych do najlepszych.

Composite (zespolony)
Najprostszy, najtańszy i najgorszy. Dane o obrazie przesyłane są jednym przewodem, wyposażonym we wtyczki typu chinch. Jeśli tylko możecie, unikajcie go jak ognia, bo nawet ze złoconymi końcówkami będzie do kitu.

S-Video (Separate Video, czyli oddzielny)
Wtyczka (mini Din) jest podobnej wielkości co chinche, ale obraz przesyłany jest parą przewodów (we wtyczce znajdują się 4 piny): osobno jego jasność, a osobno informacje o kolorze, dzięki czemu można uzyskać znacznie lepszą jakość obrazu, i jeszcze jedno – kable te mogą być dość długie, nawet słabe zapewnią dobrą jakość obrazu do 5 metrów, lepsze nawet parę razy tyle.

RGB (Red, Green, Blue, czyli czerwony, zielony i niebieski)
Obraz przesyłany jest za pomocą kabla SCART (zwanym również EURO) z dużą, prostokątną wtyczką z 21 pinami. Obraz jest tu rozbity na kolory podstawowe (czerwony, zielony i niebieski), dzięki czemu ma jeszcze lepszą jakość niż w przypadku S-Video. Uwaga: złączem SCART można również przesyłać sygnał zespolony i S-Video (kabel Euro-chinch tak naprawdę przesyła jednak słabej jakości obraz zespolony) oraz dźwięk stereo. Ze względu na liczbę drutów kable te są jednak dość krótkie.

Component
Podobnie jak w RGB, sygnał przesyłany jest 3 przewodami, ale tym razem przesyłane są dane o jasności (1 przewód) oraz o kolorze, tylko że tym razem w dwóch kablach. Bez wdawania się w szczegóły, co tymi przewodami tak naprawdę „leci" (hasła dla ciekawych: YPbPr, Luma, sygnał różnicowy), wystarczy powiedzieć, że jakość jest lepsza niż w RGB, zaś na końcach kabla znajdują się 3 wtyczki chinch. W przeciwieństwie do poprzednich, pozwala na przesyłanie obrazu HD.

D-Sub
Jest to system używany w komputerach PC. Daje bardzo dobrą jakość obrazu, ale nie każdy telewizor czy rzutnik jest wyposażony w odpowiednie gniazdo (nazywane właśnie D-Sub). Uwaga: kabel taki może być również zakończony wtykami BNC, ale to już interesuje tylko maniaków lub użytkowników Apple'a. Uwaga 2: też umożliwia przesyłanie obrazu HD.

Czy to ma sens?

Choć bardzo ciekawie (pod względem jakości) wygląda już samo podłączenie komputera typu Media Center do dużego telewizora czy – jeszcze lepiej – projektora oraz systemu dźwięku przestrzennego, na tym możliwości tego systemu się nie kończą. W wersji maksymalnej zyskamy dzięki niemu dostęp do wszystkich multimediów na każdym komputerze podłączonym do sieci lokalnej, co w dobie WiFi oznacza też uwolnienie się od kabli i możliwość swobodnego przemieszczania się po domu. Owszem, takie rozwiązanie jest znacznie droższe, ale przecież można zacząć znacznie skromniej, choćby od dokupienia konsoli, którą podłączymy do zwykłego PC używanego do gier. Wystarczy zainstalować na nim darmowy program zapewniający kompatybilność z MCE (choćby TVersity) i już możemy oglądać filmy w salonie bez potrzeby nagrywania ich na płyty. Taki system da się potem w miarę potrzeb i przypływu funduszy rozbudowywać – wszystko bowiem wskazuje na to, że standard Media Center Extension się przyjął i jeśli zdecydujemy się w niego zainwestować, będzie to procentowało (naszą wygodą) przez wiele następnych lat.

Połączenia cyfrowe – wideo

DVI
Sygnał przesyłany jest w formacie cyfrowym, co zapewnia perfekcyjną jakość obrazu. Przez złącza te jednak przekazywany jest zazwyczaj sygnał niekodowany, co uniemożliwia przesyłanie sygnału HDTV do telewizorów. Jest parę wyjątków, jednak w takim przypadku trzeba się zazwyczaj zaopatrzyć w przejściówkę DVI-HDMI, bo odbiorniki HDTV wymagają kabla HDMI. Uwaga: standard DVI pozwala również na przesyłanie obrazu analogowo (w formacie używanym przy łączu D-Sub).

HDMI
Jest to w zasadzie DVI z inną, bardziej poręczną wtyczką, dodanym kodowaniem sygnału i możliwością przesyłania dźwięku w standardzie 7.1. Zalety takie jak w DVI plus mniejsza plątanina kabli.

Połączenia analogowe – audio

Wyboru w zasadzie nie mamy. Dźwięk stereofoniczny przesyłany jest za pomocą pary przewodów zakończonych albo wtyczkami typu chinch lub też pojedynczym typu mini jack. Różnica w jakości pomiędzy nimi jest żadna (z audiofilami w dyskusję wdawać się nie będę) – istnieją tanie przejściówki pozwalające na dowolne kombinowanie ze złączami, a także kable mini jack – chinch, co umożliwia bezpośrednie połączenie karty muzycznej np. ze wzmacniaczem. Dźwięk wielokanałowy przesyłany jest w taki sam sposób – jedyna różnica to liczba przewodów – dla 5.1 jest ich 6, zakończonych albo 3 wtykami typu mini jack, albo 6 typu chinch.

Połączenia cyfrowe – audio

Standard jest jeden – S/PDIF – jednak by nie było za prosto, mamy dwa rodzaje przewodów. Pierwszy, tańszy, wykorzystuje pojedyncze wtyczki typu chinch, co wystarcza, by przesyłać nawet dźwięk 7.1. Drugi, droższy, wykorzystuje światłowód, co daje większą odporność na zakłócenia, jednak przy określonej standardami maksymalnej długości (10 m) nie ma to i tak znaczenia. Istnieją przejściówki z jednego kabla na drugi, ale są dość drogie, na szczęście nie pogarszają jakości dźwięku.

(Nie)obiektywny wybór projektorów

Optoma EP910

Cena: 14 900 zł (Lampa 1330 zł)
Internet: www.veracomp.pl
Technologia: DLP Dark Chip3
Rozdzielczość: 1400 x 1050
Format obrazu: 4:3
Jasność lampy: 3500 ANSI lumenów
Kontrast: 3000:1
Wielkość obrazu: 0,62 - 7,62 m
Zgodność z HDTV: 720p
Żywotność lampy: do 2000 godzin (Tryb ekonomiczny do 3000)
Hałas: do 32 dB (do 28 w trybie ekonomicznym)
Wymiary: 411 x 116 x 311 mm
Waga: 4,5 kg
Sygnał video: NTSC (3,58/4,43), PAL (B/D/G/H/I/M/N), SECAM (B/D/G/K/K1/L), HDTV (720p, 1080i), EDTV (480p, 576p), SDTV (480i, 576i)
Wejścia: 1 x 3RCA (component), 1 x D-sub15, 1 x DVI-I, 1 x RJ-45, 1 x RS232, 1 x S-Video, 1 x USB, 1 x composite video, 4 x audio (3,5 mm), SCART RGB (adapter)
Pobór mocy: do 430 W
Dodatkowe: autodostrajanie, predefiniowane ustawienia, PiP, PoP, 10-bitowe przetwarzanie obrazu, zabezpieczenie hasłem, Kensington Lock, pilot z funkcją myszy i wskaźnikiem laserowym, sterowanie przez RJ45, polskie menu, głośniki (2 x 2 W)

Doskonała jakość obrazu (jasność, kontrast, kolory) nawet w jasnych pomieszczeniach, wiele funkcji konfiguracyjnych (zarówno do koloru jak i geometrii) predestynuje ten projektor do wszelkich zadań, w tym biznesowych, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać urządzenie także do domowej rozrywki. Barierą może być cena, która ponad dwukrotnie przewyższa poniżej prezentowane modele. Doskonały do wszelkich prezentacji i szkoleń.

BenQ MP721

Cena: 3950 zł (lampa około 800 zł)
Internet: www.benq.pl
Technologia: DLP
Rozdzielczość: 1024 x 768
Format obrazu: 4:3 (można wymusić 16:9)
Jasność lampy: 2500 ANSI lumenów
Kontrast: 2000:1
Wielkość obrazu: od 31" do 300"
Kolory: pięciosegmentowe koło kolorów
Żywotność lampy: do 3000 godzin (4000 w trybie ekonomicznym)
Hałas: do 24 dB
Wymiary: 278 x 100,3 x 220,2 mm
Waga: 2,67 kg
Sygnał video: NTSC, PAL, SECAM
WEJŚCIA:
PC Analog RGB: D-sub 15 pin i DVI-I (dzielony z modułem bezprzewodowym)
Wejście komponentowe: D-Sub 15 pin x 1 (dzielony) i S-Video: Mini Din
Wejście composite: RCA x 1
Audio PC audio: stereo mini jack x 1 (dzielony)
Video L/R audio: stereo mini jack x 1 (dzielony)
WYJŚCIA:
PC: analogowe RGB: D-sub 15 pin x1
Audio: głośnik 2 W
Mini Jack x 1
Pobór mocy: do 285 W
Dodatkowe: złącze USB (do podłączenia sterowania), dołączony pilot bezprzewodowy

Projektor standardowo wyświetla obraz w formacie 4:3, czyli takim, jaki mamy na większości monitorów w rozdzielczości 1024 x 768 (rozdzielczość natywna). Niestety to nie wystarczy, by uzyskać obraz HD, lecz w zupełności sprawdzi się, gdy podłączymy do niego dekoder telewizji cyfrowej lub napęd DVD, a także komputer – granie przy obrazie o przekątnej 1,5 metra robi wrażenie.

Optoma HD70

Cena: 5470 zł (Lampa 965 zł)
Internet: www.veracomp.pl
Technologia: DLP DarkChip2; 0,62"
Rozdzielczość: 1280 x 720
Format obrazu: 16:9
Jasność lampy: 1000 ANSI lumenów
Kontrast: 4000:1
Wielkość obrazu: od 0,91 do 8 m
Kolory: pięciosegmentowe koło kolorów
Żywotność lampy: do 2000 godzin (3000 w trybie ekonomicznym)
Zgodność z HDTV: 480p, 576p, 720p, 1080i
Hałas: 28/30 dB (tryb Standard/Jasny)
Wymiary: 265 x 108 x 256 mm
Waga: 2,5 kg
Sygnał video: PAL, PAL-M, SECAM, NTSC, NTSC 4.43, HDMI (480P, 576P, 720P, 1080i), z komputera do SXGA
Wejścia: HDMI x 1, VGA x 1 (SCART RGB z dołączonym adapterem, PC, Component), Component (3 x RCA), S-video x 1, Composite video x 1
Pobór mocy: do 230 W
Dodatkowe: złącze USB (do podłączenia sterowania), polskie menu, dołączony pilot bezprzewodowy, technologia BrilliantColor, TrueVivid, TrueVision, Image AI

Kompaktowych rozmiarów projektor o dobrej jakości obrazu, którego format 16:9 pozwala w pełni cieszyć się panoramicznym obrazem z cyfrowych dekoderów telewizyjnych, w tym także obrazem HD (720p i 1080i), jak również odtwarzaczy DVD i DivX. Doskonale nadaje się także do oglądania transmisji sportowych, a także niemalże codziennej eksploatacji – żywotność lampy na poziomie 3000 godzin wystarczy, by przez dwa lata codziennie oglądać obraz z projektora przez 4 godziny!

Epson EMP TW-700

Cena: 5999 zł (Lampa 1499 zł)
Internet: www.epson.pl
Technologia: LCD
Rozdzielczość: 1280 x 720
Format obrazu: 16:9
Jasność lampy: 1600 ANSI lumenów
Kontrast: 10 000:1
Wielkość obrazu: od 30" do 300"
Żywotność lampy: do 1700 godzin (3000 w trybie ekonomicznym)
Zgodność z HDTV: 720p
Hałas: do 26 dB
Wymiary: 310 x 406 x 124 mm
Waga: 5,4 kg
Sygnał video: NTSC/PAL/SECAM HDMI 720p, z/komputera (VGA/SVGA/XGA/WXGA/SXGA)
Wejścia: 1x RCA/1x S-Video/1x 3RCA (YUV)/1x HDMI; 1xRGB; RS232C
Pobór mocy: do 240 W
Dodatkowe: dołączony pilot bezprzewodowy, technologia Epson Cinema Filter, możliwość przesuwania obrazu w poziomie i pionie (Lens Shift o 50%/100%)

Projektor o wysokim współczynniku kontrastu i dość dobrze odwzorowanych kolorach. Zgodny z trybem High Definition 720p. Możliwość przesuwania obrazu (Lens Shift) bez konieczności przemieszczania projektora pozwala na usytuowanie go w pozycji, z jakiej poprawnego proporcjonalnie obrazu nie uzyska się ze standardowego urządzenia bez takiej funkcji. Świetny do kina domowego, a także do rozrywki – komputer lub konsole do gier.

Sanyo PLV-Z5

Cena: 6499 zł (Lampa około 1300 zł)
Internet: www.sanyo-polska.pl
Technologia: LCD
Rozdzielczość: 1280 x 720
Format obrazu: 16:9
Jasność lampy: 1100 ANSI lumenów
Kontrast: 1000:1
Wielkość obrazu: od 0,96 do 7,2 m
Zgodność z HDTV: 720p
Żywność lampy: do 2000 godzin (tryb ekonomiczny do 3000)
Hałas: do 26 dB (do 22 w trybie ekonomicznym)
Wymiary: 382 x 304 x 126 mm
Waga: 6 kg
Sygnał video: NTSC (3,58/4,43), PAL (B/D/G/H/I/M/N), SECAM (B/D/G/K/K1/L), HDTV (720p, 1080i), EDTV (480p, 576p), SDTV (480i, 576i)
Wejścia: komputer – 1 x VGA (DB-15), video – 1 x S-Video (4pinowe mini DIN), 1 x Composite Video (RCA Chinch), 2 x Component Video (RCA Chinch x 3), 2 x HDMI, we/wy: 1 x RS232
Pobór mocy: do 210 W
Dodatkowe: dołączony pilot bezprzewodowy, możliwość przesuwania obrazu w poziomie i pionie (Lens Shift)

Ciekawa forma projektora z elektrycznie zamykaną przesłoną na obiektyw – dzięki temu za każdym razem po wyłączeniu urządzenia soczewki będą chronione nie tylko przed uszkodzeniami, ale także przed kurzem. Dobra jakość obrazu oraz dwa złącza HDMI pozwolą na jednoczesne podłączenie tunera HDTV oraz napędu HD DVD lub Blu-ray.

- SEAGATE DAVE
- PENTAX OPTIO E30
- ASUS XG STATION
- GIGABYTE GV-NX79G256DP-RH
- APPLE IPHONE
- INTEL PENRYN
- TRAK DMP-411
- LG SUPER MULTI BLUE GGW-H10N
- BELKIN SPORTCOMMAND
- PANASONIC SDR-H250

DAVE

Technologia DAVE (Digital Audio Video Experience) – projekt wcześniej znany jako „Cricket", to najnowsze dzieło firmy Seagate. Jest to technologia udostępniająca od 10 do 20 GB bezprzewodowej pamięci w urządzeniu mniejszym niż wiele znanych telefonów typu slim-line. Technologia DAVE została zaprojektowana, aby przechowywać, odtwarzać oraz dzielić się cyfrowymi plikami w telefonach komórkowych, komputerach i innych urządzeniach działających w bezprzewodowym środowisku. DAVE komunikuje się z innymi urządzeniami wykorzystując połączenia Bluetooth lub WiFi.

www.seagate.com

Optio E30

Na polskim rynku pojawił się najnowszy aparat cyfrowy Pentax Optio E30. W porównaniu z poprzednim modelem, Optio E20, został wyposażony w 7-megapikselową matrycę, nowy szklany obiektyw z 3-krotnym powiększeniem optycznym oraz możliwość nagrywania filmów w rozdzielczości 640 x 480 pikseli (30 klatek/s). Tylko dwie baterie alkaliczne typu AA pozwalają na wykonanie około 200 zdjęć. Pentax Optio E30 kosztuje 659 zł i objęty jest 24-miesięczną gwarancją.

www.pentax.pl

XG Station

ASUS Polska poinformował o planach wprowadzenia na rynek stacji dokującej XG Station. Wyposażona w złącza Express Card i USB 2.0 stacja umożliwia integrację notebooka z układami graficznymi do komputerów stacjonarnych. XG Station wyposażono w wydzielony panel sterowania, który umożliwia użytkownikom zmianę ustawień za pomocą interfejsu graficznego oraz łatwe przełączanie trybów wyświetlania między ekranem notebooka i monitorem LCD. W podróży można pracować na niewielkim i lekkim notebooku, w domu natomiast podłączyć do niego duży monitor LCD i wykorzystywać rozszerzone parametry graficzne. Stacja dokująca ASUS XG Station zawiera wydzielony, wydajny procesor grafiki 3D, dzięki któremu użytkownicy mogą korzystać z komputera na oba sposoby. Aby pograć na komputerze przenośnym, wystarczy podłączyć stację dokującą XG Station do monitora LCD i połączyć ją z notebookiem za pośrednictwem złącza Express Card. Notebook z układem grafiki Intel 945GM podłączonym do stacji dokującej XG Station z kartą graficzną ASUS EN7900GS poddano testom laboratoryjnym, które wykazały aż 9-krotny wzrost szybkości przetwarzania grafiki.

pl.asus.com

iPhone

Steve Jobs zaprezentował niedawno urządzenie, o którym krążyło w Internecie sporo pogłosek, a mianowicie iPhone, czyli telefon komórkowy w wersji „Apple". Zamiast przycisków ma duży, panoramiczny, dotykowy ekran (podobny do stosowanego w PocketPC). We wnętrzu połączono funkcje iPoda, telefonu komórkowego oraz komunikatora internetowego. Wymiary urządzenia to 115 x 61 x 11,6 mm. Waży niespełna 135 g. Systemem operacyjnym, jaki zainstalowano, jest oczywiście OS X. Prawdziwą innowacją jest natomiast system czujników wykrywających ruch (między innymi zmiana pozycji ekranu z pionowej na panoramiczną) i natężenie światła (steruje jasnością wyświetlacza).

www.apple.com

SHORTY

Silver

Przeznaczeniem tego zasilacza jest praca gwarantująca stabilne zasilanie w komputerach stacjonarnych, stacjach roboczych oraz serwerach. Deklarowany czas pracy między awariami (MTBF) wynosi 100 000 godzin. Chłodzenie odbywa się za pośrednictwem wentylatora na podwójnym łożysku kulkowym. Zasilacze Ever Silver objęte są specjalnym pakietem serwisowym: 3 lata gwarancji, serwis door to door w 48 godzin. Zasilacze z rodziny Ever Silver dostępne są w cenach: 380 W – 212 zł, 420 W – 262 zł, 480 W – 300 zł, 520 W – 355 zł.

Z Zalmanem

GIGABYTE oraz firma Techland zaprezentowały kartę graficzną GV-NX79G256DP-RH z dołączoną pełną wersją gry Call of Juarez. Karta graficzna wyposażona została w układ graficzny Nvidia 7900 oraz 256 MB pamięci GDDR3. Na karcie GIGABYTE GV-NX79G256DP-RH zastosowano technologię Turbo Force, dzięki której wydajność jest o ponad 10% wyższa w porównaniu z modelem referencyjnym. Dodatkowo wyposażona została w aluminiowy wentylator firmy Zalman zapewniający cichą oraz stabilną pracę. Zastosowanie specjalnych łożysk w wentylatorze zapewnia dłuższy czas jego bezawaryjnej pracy.

Diamentowy telewizor

Philips Electronics uczcił wyprodukowanie milionowego telewizora z systemem Ambilight, prezentując podczas targów elektroniki użytkowej CES w Las Vegas unikalny model wysadzany diamentami.

30 GB w kamerze

Na rynku pojawiły się pierwsze hybrydowe kamery Panasonic wyposażone w twardy dysk 30 GB z możliwością nagrywania na kartach SD. Tak pojemny dysk pozwala na nagranie do 27 godzin materiału wideo, a system antywstrząsowy – Anti-Shock Shields, wyposażony w funkcję detekcji upadku, ma gwarantować niczym niezakłócone filmowanie. Kamera SDR-H250 wyposażona jest w system 3CCD, który zyskał uznanie w profesjonalnych urządzeniach wykorzystywanych przez stacje telewizyjne. Nowy model ma także stworzony przez Panasonica System Optycznej Stabilizacji Obrazu (O.I.S.) oraz obiektyw Leica Dicomar. Cztery narożniki twardego dysku wypełnione są gęstym, odpornym na wibracje żelem, który tłumi zewnętrzne wstrząsy i drgania przenoszone na dysk. Kamery dostępne będą na polskim rynku od maja br. w orientacyjnych cenach: SDR-H250 za 3500 zł i SDR-H20 za 2500 zł.

www.panasonic.com.pl

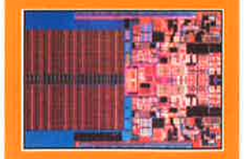
SportCommand

SportCommand for iPod firmy Belkin to inteligentny pilot radiowy pozwalający na bezprzewodową obsługę iPoda, bezpiecznie schowanego głęboko w kieszeni kurtki czy kombinezonu. Jest to rozwiązanie, które sprawdza się nie tylko w zimie, podczas szusowania po stokach na nartach czy snowboardzie, ale przyda się także w sezonie letnim podczas jazdy na rowerze czy górskiej wspinaczki. Urządzenie to jest kompatybilne z każdym modelem iPoda wyposażonym w złącze dokujące. Przyczepiony za pomocą paska z neoprenu do ramienia lub nogi SportCommand for iPod działa na odległość – poprzez materiał plecaka czy ubioru. Jest wodoodporny, ma 15 metrów zasięgu, a jego duże przyciski (odtwarzanie, pauza, przewijanie, poziom głośności) można łatwo obsługiwać nawet w rękawicach narciarskich. Cena urządzenia to 369 zł.

www.belkin.com

Penryn

Firma Intel Corporation poinformowała, że używa dwóch zupełnie nowych materiałów do budowania ścian izolacyjnych i bramek w swoich 45-nanometrowych tranzystorach, co stanowi jeden z przełomów w technologii tranzystorowej. Firma stwierdziła też, że pięć wczesnych wersji



procesorów 45-nanometrowych – spośród planowanych piętnastu – już działa. Dzięki nowym tranzystorom Intel będzie nadal mógł zwiększać szybkość procesorów przeznaczonych do komputerów osobistych, laptopów i serwerów, jednocześnie zmniejszając upływ prądu, który negatywnie wpływa na konstrukcję, rozmiar, zużycie mocy, hałas i koszt procesorów oraz komputerów.

www.intel.com

Trak

DMP-411 V to niewielkich rozmiarów odtwarzacz MP3 wyposażony w duży, dwukolorowy wyświetlacz OLED oraz wygodnie umieszczone przyciski. Dodatkowymi cechami DMP-411, oprócz odtwarzania wysokiej jakości dźwięku, jest przejrzyste menu, wiele trybów korektora graficznego (equalizer), cyfrowy dyktafon oraz radio (w wersji opcjonalnej). Wśród obsługiwanych formatów znajdują się popularne MP3, WMA, WMV oraz ASF. Ponadto odtwarzacz wyposażony jest w akumulator litowo-jonowy oraz interfejs USB 2.0. Dostępny jest w kolorach czarnym i srebrnym, a jego sugerowana cena detaliczna to 129 zł (dla pamięci 512 MB), 159 zł (dla pamięci 1 GB) i 229 zł (dla pamięci 2 GB).

www.trakelectronics.com

SHORTY

Do ozdobienia 42-calowego, płaskiego telewizora Ambilight LCD HDTV użyto 2250 diamentów o łącznej masie 225 karatów! Ozdobiony telewizor FlatTV będzie prezentowany podczas różnych wydarzeń na całym świecie i nie będzie dostępny w handlu detalicznym.

PRESTIGE-owy

Firma Prestigio wprowadza na polski rynek nowy produkt: Prestigio Data Safe II. Stylowy, nowoczesny, 2,5-calowy twardy dysk oprawiony w skórę. Dysk dostępny jest w dwóch wersjach kolorystycznych: czarnej i brązowej. Zależnie od potrzeb użytkownika możliwy jest wybór pojemności pamięci w pięciu wariantach: 40, 60, 80, 100 oraz 120 GB. Funkcja Security pozwala na dodatkowe zabezpieczenie danych oraz na wprowadzenie hasła wymaganego przy ich transferze. Praktyczną funkcją umożliwiającą błyskawiczne tworzenie kopii danych oraz ustawień na twardym dysku komputera jest One-Touch Backup. Cena detaliczna Prestigio Data Safe II, w zależności od pojemności twardego dysku, wynosi: 40 GB – 429,99 zł; 60 GB – 459,99, 80 GB – 559,99 zł, 100 GB – 599,99 zł, 120 GB – 689,99 zł.

www.prestigio.pl

Sieć przez USB

Bezprzewodową kartę WL-160W zaprezentowała właśnie firma ASUS. Urządzenie jest zgodne z nowym standardem 802,11n draft – technologią, która jest dużo szybsza od dostępnych do tej pory standardów 802,11b/g. USB WL-160W jest urządzaniem przyjaznym dla użytkownika – obsługuje technologię plug and play. Może być wykorzystywana w komputerach przenośnych lub PC. W chwili obecnej dzięki technologii MIMO (Multiple Input, Multiple Output) sieć bezprzewodowa działająca w trybie 802,11n draft osiąga prędkości przesyłu danych przekraczające 100 Mbit/s.

pl.asus.com

Super Multi Blue

Super Multi Blue GGW-H10N to jeden z pierwszych na świecie napędów, który obsługuje konkurujące ze sobą technologie zapisu. GGW-H10N stanowi połączenie dwóch: Blu-ray i HD DVD. Urządzenie to jest jednocześnie nagrywarką płyt w formacie Blu-ray oraz czytnikiem płyt Blu-ray i HD DVD. Standardy bezpieczeństwa najnowszej nagrywarki gwarantuje technologia SecurDisc, którą LG opracowało wspólnie z Nero. LG Super Multi Blue GGW-H10N pojawi się w sprzedaży w pierwszym kwartale 2007 roku. Jej cena nie przewyższy kwoty 1200 $.

www.lge.pl

Alchemia dźwięku

Creative poinformował o udostępnieniu wersji beta aplikacji Creative ALchemy, dzięki której popularne gry poprzedniej generacji, takie jak World of Warcraft, Rome: Total War i F.E.A.R. będą brzmiały tak samo dobrze z kartą Sound Blaster X-Fi w systemie Windows Vista jak w systemie Windows XP. Możliwości odtwarzania dźwięku w starszych grach, korzystających z EAX lub DirectSound3D (DS3D), zostały znacznie ograniczone poprzez usunięcie jednej z warstw komunikacji pomiędzy sprzętem audio a systemem operacyjnym Vista (hardware abstraction layer), wskutek tego dźwięk w grach jest odtwarzany wyłącznie w trybie stereofonicznym i bez żadnych efektów. Creative ALchemy to program, który rozpoznaje szereg popularnych gier PC i przekształca ich dźwięk DirectSound3D oraz odwołania do EAX na odpowiednie odwołania do OpenAL. Dzięki temu użytkownicy mogą w dalszym ciągu grać z pełnym wykorzystaniem wielokanałowego dźwięku ze sprzętowo generowanymi efektami. W następnych wersjach programu dodawana będzie obsługa kolejnych gier DS3D. Zachęcamy użytkowników do wejścia na forum Creative ALchemy i przekazania sugestii, które gry powinny zostać objęte obsługą Creative ALchemy. Wersja beta programu Creative ALchemy dostępna jest do pobrania ze strony:

http://preview.creativelabs.com/alchemy/default.aspx

ZaTANKowany ASUS

Karta graficzna EN8800GTX AquaTank z innowacyjnym systemem chłodzenia wodnego to nowość zaprezentowana przez ASUS-a. Dzięki nowemu systemowi wydajność karty została zwiększona o 11% przy zachowaniu temperatury rdzenia niższej o 12 stopni w stosunku do standardowych rozwiązań stosowanych w kartach graficznych serii GF8800GTX.

pl.asus.com

Chłodzenie... pamięci!

W sprzedaży pojawił się zestaw chłodzący pamięci RAM – OCZ XTC Memory Cooler. XTC Memory Cooler to unikatowa, całkowicie aluminiowa konstrukcja kompatybilna ze wszystkimi dostępnymi na rynku pamięciami DDR i DDRII. Przemyślane mocowanie pozwala zamontować XTC Memory Cooler niezależnie od liczby modułów pamięci zainstalowanych na płycie głównej. Bardzo prosty montaż i demontaż docenią wszyscy entuzjaści częstego modyfikowania konfiguracji sprzętowej. Aluminiowy szkielet w połączeniu z dwoma wiatraczkami o średnicy 60 mm zapewniają optymalne warunki pracy dla mocno nagrzewających się pamięci, dzięki czemu wydłużają ich żywotność, a także zwiększają możliwości stabilnego przetaktowywania. XTC powinien przypaść do gustu również estetom i fanom moddingu. Wypolerowana, lustrzana powierzchnia radiatora odbija wszystko wokół, a ciche wentylatory emitują podczas pracy dyskretne niebieskie światło. Produkt objęty jest roczną gwarancją. Sugerowana cena detaliczna to 85 zł.

www.ocz.com.pl
www.extrememem.pl

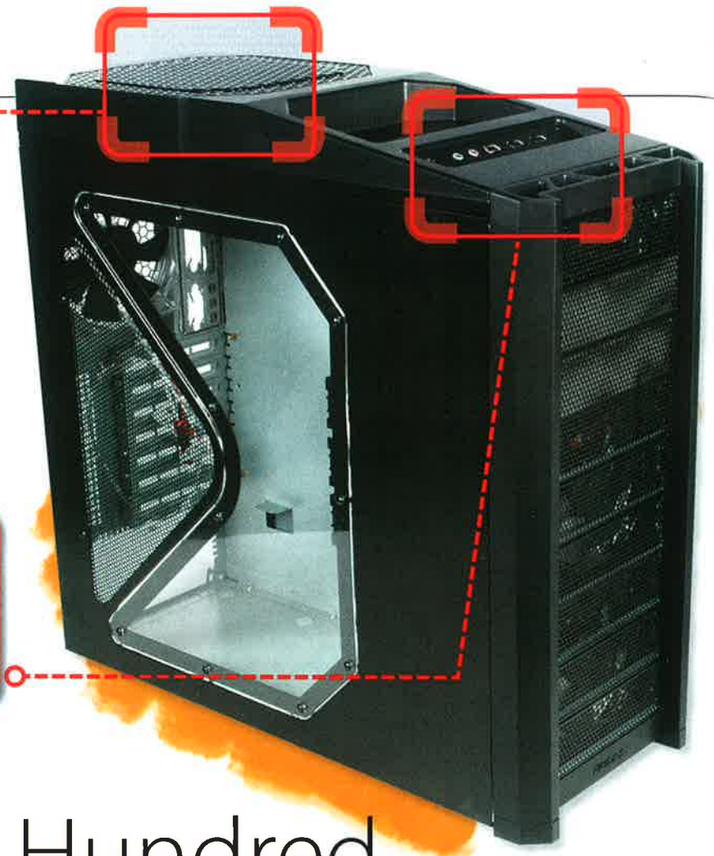
Walkman GSM

W880/W888 jest najcieńszym telefonem Sony Ericsson – ma zaledwie 9,4 mm. Dzięki temu dobrze leży w dłoni, a mimo niewielkich rozmiarów w pełni można korzystać z jego bogatej gamy możliwości muzycznych. Dołączona do pakietu karta pamięci Memory Stick Micro o pojemności 1 GB pozwala na zapisanie do 900 utworów, natomiast aplikacje dźwiękowe (takie jak Walkman Player 2.0 oraz Disc2Phone) umożliwiają wgranie muzyki do telefonu oraz przeszukiwanie listy utworów po zakończeniu transferu. Urządzenie może też przesyłać strumień muzyki bezpośrednio do urządzeń stereo w domu lub samochodzie (np. przez odbiornik muzyczny Bluetooth MBR-100). Co istotne w przypadku telefonu muzycznego, użycie tych funkcji nie wpływa znacząco na skrócenie czasu działania baterii. W880/W888 pozwala na słuchanie muzyki przez 18 godzin, a funkcja Flight Mode powoduje, że telefon można wyłączyć w miejscach, w których zabronione jest korzystanie z urządzeń bezprzewodowych i nadal cieszyć się ulubionymi utworami.

www.sonyericsson.com

ANTEC NINE HUNDRED

>>> Wentylator o średnicy 20 cm robi wrażenie – a jak chłodzi!



>>> Panel ze złączami oraz wyłącznikiem i resetem znajduje się na górnej ściance.

PRZEWIEWNY KAWAŁEK STALI

Antec Nine Hundred

Cena: 499 zł | Dystrybutor: Antec | www.cooling.pl, www.antec.com

SPOŚRÓD wielu propozycji obudów pojawiających się na rynku wyłowiłem tę, która wydała mi się nad wyraz ciekawą konstrukcją.

Antec Nine Hundred łączy kilka zaskakujących rozwiązań. Wśród ciekawszych jest umieszczenie mocowania zasilacza w dolnej części – pozwala to na swobodniejszy przepływ powietrza wokół newralgicznych punktów peceta, czyli procesora, pamięci, mostków oraz karty graficznej.

Aby poprawić wentylację, cała **przednia część składająca się z zaślepek jest ażurowa**, a w dolnych partiach zawiera dwa podświetlane na niebiesko **12-centymetrowe wentylatory**, których prędkość regulowana jest w trzech zakresach, tak jak znajdującego się na tylnej ściance 12-centymetrowego oraz **ogromnego 20-centymetrowego wiatraka** zamontowanego na górnej ściance. Dodatkowo można dołączyć jeszcze dwa wentylatory – jeden na bocznej, przeszklonej ściance oraz tuż za koszykami z dyskami twardymi.

Dzięki tak przemyślanemu projektowi wewnątrz **możemy wywołać prawdziwe tornado** i schłodzić najbardziej wysilony sprzęt. Dodatkowo na górnej ściance zamontowano panel ze złączami USB i FireWire, gniazdem słuchawek i mikrofonu, wyłącznikiem oraz resetem. Obok znajduje się półka z gumową matą, na której można umieścić odtwarzacz MP3, słuchawki, długopisy, telefon czy inne drobiazgi.

Aby dopełnić całości, dołączono koszyk do montażu stacji dyskietek, również wykorzystujący czarną siatkę.

Całość wydaje się konstrukcją niemal doskonałą, ale niestety i tu nie brak mankamentów. **Cena jest bardzo wysoka, zważywszy na brak zasilacza**. Drugim ważnym aspektem jest **utrzymanie czystości siatkowej obudowy** – jeśli o to nie zadbamy, kurz zatka wszystko w środku, a także będzie zbierał się na czarnej siatce. Ostatnim mankamentem są **przełączniki regulujące szybkość pracy wentylatorów**. Wszystkie umieszczono przy przewodach zasilających wiatraczki, dlatego też **regulować je można jedynie po otwarciu obudowy**, nie da się tego robić z zewnątrz.

Jeśli tylko was stać, a dodatkowo macie kasę na zasilacz oraz samozaparcie do czyszczenia obudowy z kurzu, ponadto potrzebujecie tornada wewnątrz, polecam tego typu konstrukcję. ■ **TECHnick**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Waga (bez zasilacza): 14,1 kg
Zasilacz: ATX opcjonalny
Zatoki (3 opcje konfiguracji):
3 x 5,25" zewnętrzne, 6 x 3,5" wewnętrzne
6 x 5,25" zewnętrzne, 3 x 3,5" wewnętrzne
9 x 5,25" zewnętrzne
w każdej opcji możliwość zamiany jednej zatoki 3,5" wewnętrznej na zewnętrzną (odpowiednia zaślepka w komplecie)
Wymiary: 468 x 206 x 493 mm
Wentylacja (maks. 6 wentylatorów):
przód: 2 x wentylator 120 mm TriCool (podświetlane na niebiesko z 3-stopniową regulacją prędkości)
tył: wentylator 120 mm TriCool (z 3-stopniową regulacją prędkości)
góra: wentylator 200 mm TriCool (z 3-stopniową regulacją prędkości)
bok: opcjonalny wentylator 120 mm
środek: opcjonalny wentylator 120 mm w tylnej części koszyka na dyski
Dodatkowe wyjścia multimedialne – umiejscowione na górze:
2 x USB 2.0
IEEE 1394 Firewire
wejścia/wyjścia Audio
Dodatkowo: półka w górnej części obudowy
Standard: ATX, Micro ATX

Alternatywa

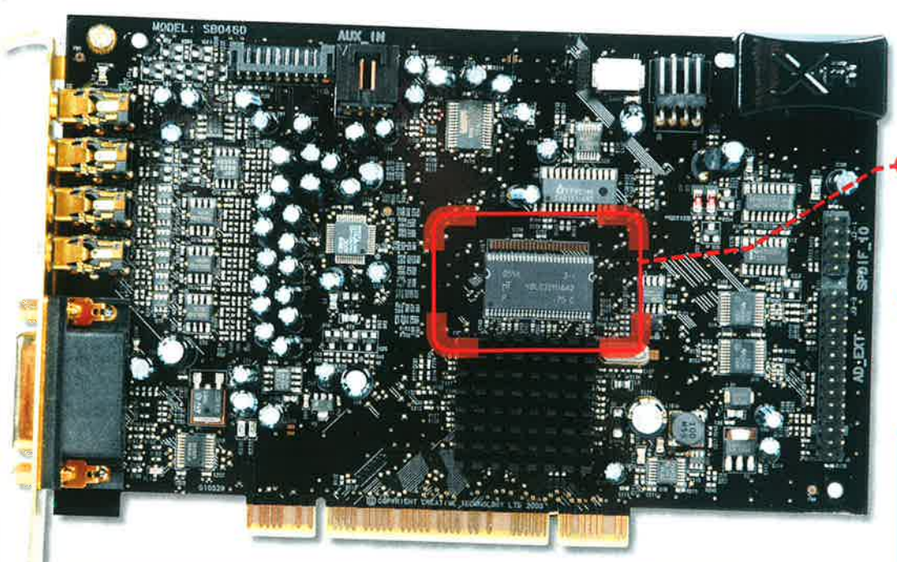
Antec Sunbeam Trio Black
Cena: 299 zł
Internet: www.sunbeamtech.com, www.angela.pl
Obudowa charakteryzuje się ażurowym przodem oraz możliwością montażu dwóch 12-centymetrowych wentylatorów – z przodu i z tyłu. Do tego dochodzą bardzo stylowe i ciekawe wskaźniki wychyłowe, podświetlone na niebiesko – decybele, prędkość wentylatora oraz temperatura.

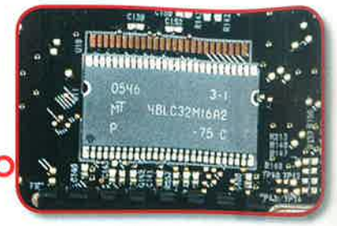
Antec Nine Hundred

POWER 8	+	niebanalny wygląd • mnogość wentylatorów i ażurowy przód obudowy • półka na drobiazgi na górnej ściance
DODATKI 5		
ECO 6	−	regulacja wentylatorów jedynie wewnątrz obudowy • konieczność częstego odkurzania obudowy

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CREATIVE SOUND BLASTER X-FI FATAL1TY XTREME GAMER





>>> 64 MB pamięci X-RAM zmniejsza obciążenie komputera przy odtwarzaniu dźwięków.

Alternatywa

Creative Sound Blaster X-Fi Extreme Gamer
Cena: 379 zł
Internet: www.pl.europe.creative.com
Jest to konstrukcja, która ma niemal wszystkie zalety opisywanej w artykule karty muzycznej, natomiast nie ma wbudowanej pamięci i złoceń. Dzięki temu jest tańsza i mogą sobie na nią pozwolić mniej zamożni użytkownicy.

DŹWIĘK DO DŹWIĘKA I BĘDZIE „PIOSĘKA" (KABARET „POTEM")

Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Xtreme Gamer

Cena: 569 zł | Producent: Creative | www.pl.europe.creative.com

OD DŁUŻSZEGO czasu niewiele się działo w dziedzinie niezintegrowanych z płytami głównymi kart muzycznych. Tym niemniej co jakiś czas firma Creative, która właściwie zmonopolizowała ten segment rynku, odświeża swe produkty...

Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Xtreme Gamer **to karta muzyczna przeznaczona dla zaawansowanych graczy**. Świadczy o tym kilka detali. Między innymi radiator zamontowany na procesorze odpowiadającym za wszelkie obliczenia związane z tworzeniem i obróbką dźwięku. W przeciętnym komputerze zajmuje się on podstawową obróbką plików audio, a przy sporadycznym uruchamianiu gier nie wydziela aż tyle ciepła jak w maszynie nałogowego gracza, który przy wirtualnej rozrywce spędza wiele godzin. W tym czasie karta wykorzystywana jest nie tylko do samego odtwarzania dźwięku i muzyki, ale także do zaawansowanego pozycjonowania odgłosów z kilku kanałów na słuchawkach dzięki technologii CMSS-3D Headphone lub na zestawach 5.1. Dodatkowe obciążenie generuje również 24-bit Crystalizer, który poprawia jakość dźwięku. To wszystko sprawia, że w mocniejszych komputerach, które i tak są już w środku dość ciepłe, chłodzenie przydaje się bardzo...

Kolejnym elementem odróżniającym tę wersję karty od tańszych rozwiązań jest **kość pamięci o pojemności 64 MB (zwanej X-RAM)**, której zadaniem jest przechowywanie próbek dźwiękowych – czyli jest to coś na kształt pamięci Cache. Dzięki niej możliwe jest odciążenie systemu, co w pozycjach obsługujących zaawansowane technologie OpenAL oraz EAX 5.0 **może się przełożyć na przyspieszenie działania gry o kilka do kilkunastu klatek na sekundę**. O tym, że nawet niewielkie zwiększenie framerate'u może mieć niezwykle duży wpływ na rozgrywkę multiplayer, wiedzą zawodowcy i amatorzy poświęcający na tę zabawę sporo czasu.

Śledź, styki mini jack, złącze AD_Link, złącze krawędziowe PCI, a także niemal wszystkie inne luty pokryto złotem w celu zabezpieczenia przed utlenianiem się powierzchni metalowych, co wpływa na pogorszenie jakości dźwięku – choć usłyszeć mogą to chyba tylko ludzie z wybitnym słuchem lub niezwykle czułe przyrządy pomiarowe.

Całości dopełniają sterowniki oraz programy obsługi wspomagające karty w środowisku Windows. Gracze korzystający z Windows Vista mogą obecnie ściągnąć z serwerów firmy specjalny program Creative Alchemy, który umożliwia wykorzystanie technologii DirectSound3D oraz OpenAL pod tym systemem operacyjnym. Projekt wciąż jest rozwijany, dlatego też użytkownicy starszych gier nienapisanych z uwzględnieniem „ograniczeń" Visty będą mogli cieszyć się efektami w grach. **Creative Alchemy można pobrać spod adresu http://preview.creativelabs.com/alchemy/default.aspx.**

Jeśli gracie na poziomie wyższym niż amatorski lub po prostu chcecie mieć kartę muzyczną o bardzo wysokich parametrach użytkowych, a nie potrzebujecie dodatkowych przewodów, modułów z wejściami i wyjściami przeznaczonymi dla amatorów obróbki i tworzenia muzyki, Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Xtreme Gamer powinien was zainteresować. ■ **MAX I/O**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Pamięć: 64 MB X-RAM
Częstotliwości próbkowania przy nagrywaniu (od 16-bit do 24-bit): 8; 11,025; 16; 22,05; 24; 32; 44,1; 48 i 96 kHz
Zgodność ze sterownikami ASIO 2.0 przy następujących parametrach: 16-bit/44,1 kHz, 16-bit/48 kHz, 24-bit/44,1 kHz 24-bit/48 kHz i 24-bit/96 kHz
Rozbudowana obsługa SoundFont z rozdzielczością do 24 bitów

Złącza:
- wyjścia głośnikowe i słuchawkowe od stereo do 7.1 (wyjście liniowe przez trzy mini jack 3,5 mm)
- wejście liniowe/wejście mikrofonowe/wyjście cyfrowe (współdzielony FlexiJack)
- analogowe wejście liniowe AUX_IN przez 4-pinowe złącze Molex
- złącze dla konsoli wejścia-wyjścia

Opcje konwersji dźwięku:
- 24-bitowa analogowo-cyfrowa konwersja źródeł analogowych przy częstotliwości próbkowania 96 kHz
- 24-bitowa cyfrowo-analogowa konwersja źródeł cyfrowych przy częstotliwości próbkowania 96 kHz do analogowych głośników 7.1
- 24-bitowa cyfrowo-analogowa konwersja cyfrowego sygnału stereofonicznego przy częstotliwości próbkowania 192 kHz do głośników stereofonicznych

Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Xtreme Gamer

POWER 8	+	świetna jakość dźwięku • wbudowana pamięć na próbki (64 MB) • oprogramowanie Alchemy – dźwięk OpenAL EAX i DirectSound3D pod Windows Vista (do ściągnięcia) • złocone styki
DODATKI 3		
ECO 7	−	dość droga...

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MANTA STRIDER SPY I MEDIA-TECH MEMORY CARD STATION 29 IN 1

>>> Z daleka odtwarzacz wygląda zdecydowanie bardziej ekskluzywnie.

POLSKI IPOD?

Manta Strider Spy

Cena: 159 zł [256 MB]; 219 zł [512 MB]; 259 zł [1 GB] | Producent: Manta | www.manta.com.pl

MANTA miała dobry pomysł z tym odtwarzaczem – z daleka wygląda jak nowy iPod – mały, zgrabny i elegancki. Z bliska też jest całkiem nieźle – zwłaszcza jeśli spojrzeć na oferowane przez ten sprzęt możliwości i ich relację do ceny.

Kwota, jaką trzeba wyłożyć na Spy'a, jest niewysoka, urządzenie kwalifikuje się więc raczej do niższej półki – takie też są względem niego wymagania. **Nie ma co liczyć na rewelacyjną jakość dźwięku** czy obraz w HD. Ale już do słuchania radia, empetrójek oraz oglądania filmików nadaje się całkiem nieźle.

Co mnie najbardziej zaskoczyło, **na malutkim odtwarzaczu naprawdę można oglądać filmy** – oczywiście pod warunkiem, że zmieszczą się w oferowanych 256, 512 lub 1024 MB pamięci. O dziwo, konwertowanie plików do rozpoznawanego przez Spy'a formatu nie trwa jakoś bardzo długo – 40-minutowy odcinek serialu potrzebował około 10 minut, co nie jest złym wynikiem. I choć 1,8" ekranik to niewiele, wszystko było na tyle wyraźne i czytelne, że można było bezproblemowo oglądać.

Malkontenci mogą nieco narzekać na to, że ekran się nieco „błyszczy" – jeśli znajduje się blisko oczu, te mogą się po kilku minutach zmęczyć. Plusem produktu Manty miał być również wbudowany głośnik, ale on **nie nadaje się do niczego** – dźwięk jest tragiczny, a ze względu na małe kąty patrzenia i tak dwie osoby naraz nie mogą oglądać filmiku.

Mimo drobnych wad to jeden z najwięcej oferujących produktów w tak niskiej cenie. Jeśli masz zamiar kupić niebrzydki mały odtwarzacz, warto się poważnie nad Spy'em zastanowić. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Interfejs USB 2.0
Obsługa formatów: MP3, WMA, WMV, ASF i WAV, OGG, AMV, MTV, JPEG, GIF, BMP, TXT
Wbudowany głośnik
Dyktafon: WAV (32 Kb/s) lub ACT (8 Kb/s)
Radio FM: 87-108 MHz z możliwością nagrywania
Akumulator: litowo-jonowy
Czas działania: do 10 godzin
Wyświetlacz: LCD 1,8" (65 000 kolorów)
Waga: 46 g
Gwarancja: 24 miesiące

KONWERSJA
Z pomocą dołączonego oprogramowania skonwertowałem dwa pliki. Oto wyniki:

MPEG, 3,44 MB, 31 sekund – AMV, 2,72 MB
AVI (XviD), 347 MB, 42 minuty – AMV, 111 MB

Jak widać, nawet w 256 MB można zmieścić całkiem sporo materiału filmowego.

>>> Niewielkich rozmiarów „składaniec" potrafi rozpoznać i odczytać bardzo dużą liczbę kart pamięci.

WSZYSTKOCZYTACZ

Media-Tech Memory Card Station 29 in1

Cena: 49,99 zł | Producent: Media-Tech Polska | www.media-tech.pl

JEŚLI mamy do dyspozycji kilka urządzeń przenośnych współpracujących z różnymi kartami pamięci (aparat cyfrowy, odtwarzacz MP3), warto się zaopatrzyć w odpowiedni czytnik kart, który znacznie zwiększy komfort i szybkość wymiany danych pomiędzy urządzeniami a komputerem.

Oferowany przez Media-Tech sprzęt potrafi rozpoznać **29 formatów kart**. Jest to w zasadzie pełny zakres pamięci wykorzystywanych w urządzeniach przenośnych, począwszy od palmtopów, przez aparaty cyfrowe, a na telefonach komórkowych skończywszy.

Urządzenie wykonano z plastiku. Przednie sloty kart zostały zasłonięte antykurzową klapką, która po otwarciu staje się stopką, na której opiera się urządzenie. Na bocznej krawędzi został wyprowadzony port miniUSB, który służy do podłączenia czytnika do komputera. Na tyle umieszczono czytnik kart micro, wykorzystywanych przede wszystkim w telefonach komórkowych. W górnej części obudowy znajdziemy sporych rozmiarów przezroczyste oczko, pod którym umieszczone zostały 2 diody sygnalizujące tryb pracy urządzenia. **Odczyt i zapis odbywa się z pełną prędkością USB 2.0**, co pozwala na bardzo szybkie przenoszenie danych. Minus należy się za nieudane pod względem kolorystycznym dopasowanie białego przewodu połączeniowego USB z czarno-srebrnym czytnikiem. ■ **DAN**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Liczba obsługiwanych typów kart: 29
Obsługa dysku twardego: tak, 1,8"
Liczba gniazd: 6
Zasilanie: bezpośrednio z USB
Wymagania: Mac OS 9, X; Windows 98SE/ME/2K/XP/2003
Interfejs: USB 2.0
Waga: 55 g

Alternatywa

Producent: Chieftec
http://www.chieftec.de/
Cena: 52 zł

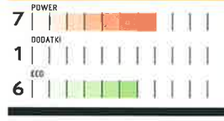
W sklepach można zakupić wiele podobnych konstrukcji różniących się między sobą liczbą odczytywanych kart pamięci oraz rodzajem materiału wykorzystanego do produkcji obudowy.

Manta Strider Spy

+ duże możliwości • niska cena • naprawdę można na nim oglądać filmy! • niezłe słuchawki
− nie najlepszy ekranik • część „ficzerów" się do niczego nie nadaje (głośnik, możliwość czytania e-booków)

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Media-Tech Memory Card Station 29 in 1



+ zabezpieczenie antykurzowe • zasilanie z portu USB • nie wymaga stosowania przejściówek dla kart micro
− w zestawie biały przewód USB do czarnego urządzenia • nieproporcjonalnie duże oczko dla święcących kontrolek

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

RAZER DEATHADDER I APOLLO AM-77 GAMING LASER MOUSE

>>> Za bardzo dobrą czułość i ergonomię.

ALBO DROGO, ALBO TANIO

Razer DeathAdder i Apollo AM-77 Gaming Laser Mouse

Cena: 219,00 zł | MMV | www.mmv.pl, www.rezerzone.com

Cena: 85,00 zł | Apollo Multimedia | www.apollomultimedia.eu

TAK jak kiedyś myszki optyczne wygrały pojedynek z kulkowcami, wymagającymi regularnego czyszczenia i krzepy w rękach (kulka trochę ważyła, a jej bezwładność robiła swoje), tak teraz same są wypierane przez gryzonie z sensorami laserowymi. Ich zaletą jest przede wszystkim precyzja oraz większa czułość. A to przydaje się nie tylko w grach. Jedyny problem to wyższa cena, jednak sensory laserowe systematycznie tanieją, dzięki czemu obecnie można już kupić wyposażonego w nie gryzonia za mniej niż 100 złotych.

Przykładem takiej **taniej myszki laserowej przeznaczonej dla graczy jest Apollo AM-77**. Dobre wrażenie robi już sam jej wygląd – w żadnym przypadku nie wygląda na jedną z najtańszych myszek laserowych. Do tego zrobione z przypominającego gumę materiału boki zapewniają dobre trzymanie i zapobiegają poceniu się palców. Szkoda tylko, że górę wykonano z czarnego błyszczącego plastiku, który wprawdzie super wygląda (zwłaszcza w połączeniu z niebieskim podświetleniem rolki i przycisku zmiany czułości), ale szybko pokrywa się odciskami. Spocone palce mogą się również ślizgać po głównych przyciskach. Nieco problemów przysporzyły mi też guziki boczne, które umieszczono w miejscu niezbyt dogodnym dla osób z dużymi dłońmi. Pochwały należą się za to za dość długi i cienki kabel oraz oprogramowanie pozwalające zmienić znaczenie trzech bocznych przycisków, do których można przypisać dowolnie rozbudowane makra.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Liczba przycisków: 5 (w tym jeden w rolce)
Liczba rolek: 1
Długość kabla: 210 cm
Liczba przycisków programowalnych: 5
Czułość: 1800 dpi
Rodzaj sensora: wykorzystujący podczerwień
Zmiana czułości w dowolnym momencie: tak (20 pozycji)
Liczba profili przechowywanych w myszce: 5

Co jednak najważniejsze, MT-77 zapewnia dużą czułość i precyzję działania, która w zupełności wystarczy niemal wszystkim graczom. Do jej przetestowania zachęca zresztą niska cena, **sprawdźcie tylko, czy nie będzie wam przeszkadzało nieco dziwne ułożenie przycisków bocznych**.

Skoro jednak tania myszka może być tak dobra, co takiego wymyślono, by skusić do zakupu dużo droższego Razera? Po pierwsze, jest to **myszka przeznaczona dla osób z większymi dłońmi** – palce leżały na niej po prostu idealnie. Po drugie, specjalnie wyprofilowane główne przyciski i wykonana z tworzywa przypominającego gumę góra zapewniają większą pewność. Niebieskie oświetlenie jest też bardziej estetyczne, a choć o gustach się nie dyskutuje, trudno nie docenić faktu, że można je wyłączyć. Wzorem poprzednich myszek Razera ta także pozwala na zapamiętanie profili i ich przełączanie bez potrzeby instalacji sterowników (do 5). Najważniejsza jest jednak technologia, która sprawia, że jest to jeden z najszybszych gryzoni na rynku.

A choć informacji o 1 ms opóźnieniu nie sposób sprawdzić, **grało mi się na DeathAdder po prostu super**. Precyzja oraz czułość są świetne. Niby to samo można powiedzieć o poprzednich myszkach Razera (także tych przygotowanych wspólnie z Microsoftem), ale ta ma nad nimi poważną przewagę: w końcu jest to gryzoń, w którym nic nie uwiera, który idealnie leży w dłoni nawet po całym dniu pracy – bo wygoda też jest rewelacyjna! Stąd też znaczek jakości. **To najlepszy gryzoń dla graczy, jaki ostatnio testowaliśmy**. ■ **Allor**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Liczba przycisków: 5 (w tym jeden w rolce)
Liczba rolek: 1
Długość kabla: 180 cm
Liczba przycisków programowalnych: 3
Czułość: 1600 dpi
Rodzaj sensora: laserowy
Zmiana czułości w dowolnym momencie: tak (800, 1600)
Liczba profili przechowywanych w myszce: 0

Razer DeathAdder

+ perfekcyjna dokładność i szybkość • bardzo wygodna dla dużych dłoni • bardzo fajny wygląd • przechowywanie profili w myszce
− dość wysoka cena

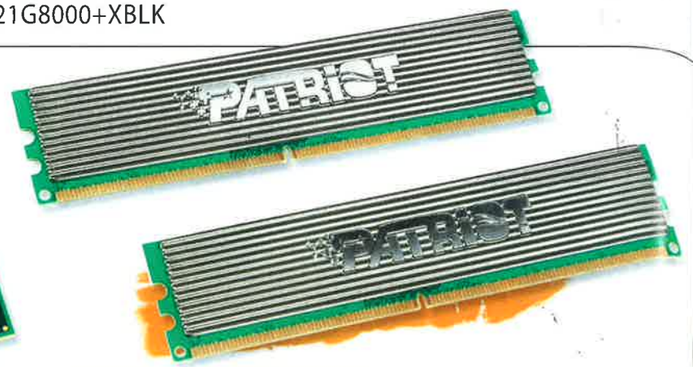
Apollo AM-77 Gaming Laser Mouse

+ bardzo dobra dokładność • duże możliwości programowania przycisków • niska cena • ładny wygląd
− mało wygodna dla dużych dłoni • tylko dwie czułości do wyboru

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

INTEL CORE 2 DUO E4300 I PATRIOT DDR2 PDC21G8000+XBLK

>>> Za niezwykle duże możliwości, w tym także podkręcania procesora, na który może sobie pozwolić szary użytkownik.



EKONOMICZNA POTĘGA!

Intel Core 2 Duo E4300

Cena: 704 zł (wersja pudełkowa z wentylatorem) | Producent: Intel | www.intel.pl

OPISYWALIŚMY ostatnio procesory o największej wydajności. Tym razem w naszym laboratorium pojawił się procesor dwurdzeniowy z niższej półki – jego cena niewiele przekracza 700 zł.

Intel Core 2 Duo E4300 taktowany jest zegarem 200 MHz przy mnożniku 9. Dzięki technologii SpeedStep możliwe jest dynamiczne obniżanie mnożnika, dzięki czemu wolniej pracujący procesor mniej się grzeje. Procesor ma „jedynie" 2 MB pamięci cache L2, co mimo wszystko nie przeszkadza mu w osiągnięciu sporej wydajności. Najlepszą cechą procesora jest jego **ogromna podatność na podkręcanie** nawet do wartości około 9 x 300 MHz (2700 MHz) bez podnoszenia napięcia! Gdy zwiększymy napięcie z 1,25 V na 1,5 V, **możemy uzyskać stabilną pracę z zegarem... 360 MHz (x9, to daje... 3239 MHz)**! Uwaga: tak wysilony układ zaczyna generować sporo więcej ciepła i standardowy zestaw chłodzący może sobie nie radzić. (Wydajniejszy system chłodzenia już od 75 złotych powinien wystarczyć.)

Uważam, że obecnie to najbardziej opłacalny zakup. Jednak by wycisnąć z procesora ostatnie soki, potrzeba w miarę dobrej płyty głównej (niekoniecznie „dla overclockerów"), wydajniejszego systemu chłodzenia oraz pamięci, które wytrzymają ustalone, wyższe taktowanie. ■ **Mike-L**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Model procesora: Intel Core 2 Duo E4300
Typ gniazda: Socket 775 (Socket T)
Proces technologiczny: 65 nm
Częstotliwość taktowania procesora: 1800 MHz (9 x 200 MHz)
Częstotliwość taktowania magistrali: 800 MHz
Mnożnik: 9 x
Pojemność pamięci cache L2: 2048 kb
Rozszerzenia instrukcji: SSE2, SSE, EM64T, SSE3
Dodatkowe: technologia SpeedStep (mnożniki od 6 do 9)

PAMIĘCI DO PODKRĘCANIA!

Patriot DDR2 PDC21G8000 +XBLK

Cena: 888 zł (2 x 512 MB) | Producent: Patriot | www.patriotmem.pl

PODCZAS zakupu pamięci w większości przypadków zwykle zwracamy uwagę na pojemność i cenę, jaką trzeba zapłacić za kości. Warto jednak pamiętać, że ważne są i inne parametry – np. częstotliwości, z jakimi pamięci mogą pracować, a także ustawienia „timingów", dzięki którym można znacznie przyspieszyć działanie systemu.

Patriot DDR2 PDC21G8000+XBLK to pamięci, które są w stanie pracować z bardzo wysokimi zegarami, a do tego z niskimi wartościami opóźnień. Modułów tego typu można oczywiście używać przy automatycznie dopasowywanych przez płytę główną parametrach, ale uważam, że to po prostu czyste marnotrawstwo. Jeśli tylko płyta główna pozwala na manualną kontrolę parametrów pamięci, czyli taktowanie oraz ustalanie opóźnień, nie widzę przeszkód, by z tego nie skorzystać.

Pamięci Patriot udało się przetaktować do nieco ponad 1100 MHz i uzyskać stabilną pracę przy napięciu pamięci podniesionym do 2,1 V i opóźnieniach CL (CAS Latency) ustalonych na 5-5-5-12. Dalsze podnoszenie napięcia nie dało spodziewanych rezultatów.

Pamięci te są tańsze od opisywanych niedawno w artykule o komputerze marzeń i choć nie mają overclockerskich wpisów, dają się podkręcać równie wysoko. **Decyzję o zakupie tego typu modułów podejmujcie tylko wówczas, gdy macie zamiar używać ich, wykorzystując dawane przez nie możliwości podkręcania!** ■ **TECHnick**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Nominalnie najwyższe parametry: PC2-8000 (1000 MHz)
Opóźnienia: 4-4-4-12 przy 1000 MHz
Radiator: żebrowany, aluminiowy
Moduł SPD: profile do PC2-6400 800 MHz 5-5-5-15
Parametry deklarowane przez producenta: PC2-5300 (667 MHz) 3-3-3-8 przy 2,1 V; PC2-6400 (800 MHz) 3-4-3-8 przy 2,2 V; PC2-8000 (1000 MHz) 4-4-4-12 przy 2,2 V
Gwarancja: wieczysta
Dodatkowe: zgodność Dual Channel (dwa moduły)

Inte Core 2 Duo E4300

POWER 7 | DODATKI 0 | ECO 9

\+ wysoka wydajność • genialna podatność na podkręcanie • przystępna cena • technologia SpeedStep • niski pobór mocy
\- brak

Patriot DDR2 PDC21G8000+XBLK

POWER 8 | DODATKI 0 | ECO 6

\+ duże możliwości podkręcania • wysoka wydajność
\- aby uzyskać dobre parametry, potrzebna jest odpowiednia wiedza i samozaparcie • cena...

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ASUS COMMANDO

>>> Wyświetlacz to arcyciekawy pomysł, lecz miejsce jakieś takie mało szczęśliwe.

>>> Radiatory połączone ciełpowodami – wydajne i ciche chłodzenie.

>>> Za bardzo duże możliwości overclockingu oraz wszelkie technologie ułatwiające i poprawiające właściwości użytkowe płyty.

POTĘŻNA PODSTAWA SYSTEMU

ASUS Commando

Cena: 800 zł | Producent: ASUS | pl.asus.com

PŁYTA główna zawsze była fundamentem komputera klasy PC. Od niej zależało, jaką i ile pamięci możemy obsadzić, ile (i jak) podłączyć dysków twardych, jaki maksymalnie procesor można zamontować lub po prostu ile można wycisnąć dodatkowej mocy z podłączonych do niej podzespołów.

W tym numerze prezentujemy jedną z najmocniejszych płyt głównych obsługujących procesory z rodziny Core2 Duo, mianowicie **ASUS Commando**.

Płyta ma pasywne chłodzenie mostków, których radiatory połączono ciepłowodami. Jeśli zajdzie potrzeba, całość można dochłodzić opcjonalnie dołączanym wentylatorkiem (gdy stosujemy wodne chłodzenie lub gdy wiatraczek na procesorze nie zapewnia przepływu powietrza nad radiatorami chipsetu).

Oprócz sześciu złączy SerialATA oraz czterech banków na moduły DDR2 znalazły się tu dwa złącza PCIe x16 oraz dwie gigabitowe karty sieciowe.

Duże możliwości overclockerskie potwierdzają się także w bardzo bogatej liczbie ustawień BIOS-u.

Dodatkowo mamy do dyspozycji systemy **AI NOS** (Non-delay Overclocking System) – dynamicznie zwiększający wydajność przy wysokim obciążeniu, a zmniejszający przy znikomym zapotrzebowaniu na moc obliczeniową, **ASUS O.C. Profile** – pozwalający zapisywać poszczególne ustawienia i wracać do nich w zależności od potrzeb, a także **ASUS C.P.R.** – przywracający ostatnie działające ustawienia BIOS-u, jeśli przesadzimy z podkręcaniem parametrów. **ASUS EZ Flash 2 pozwala na bezpieczne uaktualnianie BIOS-u z pamięci USB bez konieczności ładowania systemu operacyjnego** – jest to bardziej niezawodne i szybsze.

W efekcie **nawet osoba o miernej znajomości sprzętu, kierując się wytycznymi z instrukcji, będzie w stanie wycisnąć z peceta dodatkowe pokłady mocy.**

O realnych możliwościach płyty można się przekonać, studiując artykuł o procesorze Intel Core 2 Duo 4300 – podkręcaliśmy go, a wyniki... Zresztą sami przeczytajcie.

Dodatkowo **na płycie zamontowano przycisk włączający system, reset oraz włącznik kasujący ustawienia BIOS-u** – przydają się, gdy kombinujemy z overclockingiem. Są one podświetlane i to nawet wtedy, gdy komputer jest wyłączony – daje to ciekawy efekt, jeśli zamontuje się płytę w obudowie z szybą.

Dopełnieniem całości jest **wyświetlacz LCD**, który zastąpił kilka diod sygnalizacyjnych czy stosowany czasem system dwóch elementów pokazujących numery błędu, gdy system szwankuje, lub godzinę systemową, kiedy komputer jest „wyłączony". Tu wyświetlane mogą być całe komunikaty, choć umieszczenie tego w miejscu, w którym znajdują się złącza klawiatury, USB i inne (tylna ścianka komputera), nie jest najszczęśliwsze – można to było zamontować do zaślepki 3,5" i umożliwić instalację z przodu komputera.

Kolejną ciekawostką jest kilka przejściówek wpinanych w złącza szpilkowe USB, a także diod i przycisków systemowych.

Płytę mogę śmiało polecić wszystkim, którzy mają zamiar poeksperymentować z podkręcaniem najnowszych, a także starszych wersji procesorów Intela z podstawką LGA 775. **Cena jest słona, ale konstrukcja jest jej warta.** ■ **Mike-L**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Procesor: gniazdo LGA 775 (Intel Core2 Extreme, Core2 Duo, Pentium Extreme, Pentium D, Pentium 4, Celeron D)
Chipset: Intel P965, ICH8R (z technologią Intel Fast Memory Access)
Szyna FSB: 1066, 800, 533 MHz
Pamięć: 4 gniazda niebuforowanej pamięci DDR2 800/667/533 (do 8 GB)
Porty rozszerzeń: 2 porty PCIe x16 (w trybach x16 i x4), 4 porty PCI 2.2, 6 portów SATA 3 Gb/s, kontroler PATA (1 kanał UltraDMA 133/100/66/33 dla dwóch urządzeń PATA), sieć LAN (dwie gigabitowe karty sieciowe z funkcją AI NET2), 2 porty IEEE1394a (jeden w środkowej części płyty, jeden na panelu tylnym), maksymalnie 10 portów USB2.0/1.1 (6 portów w środkowej części płyty, 4 – na panelu tylnym)
Karta dźwiękowa: SupremeFX (8-kanałowy kodek dźwiękowy ADI AD1988B High Definition Audio, wsparcie dla wykrywania/zmiany funkcji portów audio, filtr szumów ASUS, koncentryczne/optyczne wyjście interfejsu S/PDIF, system DTS Connect)
Funkcje O/C: Extreme Tweaker (AI NOS – system dynamicznego przetaktowywania, Ai Overclocking – inteligentne strojenie częstotliwości procesora, narzędzie ASUS AI Booster, O.C Profile)
BIOS: 8 MB pamięci Flash ROM (wielojęzyczny BIOS, technologia ASUS EZ Flash 2, ASUS CrashFree BIOS 3 – przywracanie ostatniej dobrze działającej konfiguracji)
Dodatkowo: informator LCD (wyświetlacz), przyciski na płycie (Zasilanie/Reset/Kasowanie zawartości CMOS), opcjonalny wentylator na radiatory chipsetu
Oprogramowanie: sterowniki; aplikacje ASUS PC Probe II, ASUS Update, AI Booster, Futuremark 3DMark06 Advanced Edition, Kaspersky Anti-Virus (pełna wersja); gra Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

ASUS Commando

POWER 9 | DODATKI 7 | ECO 8

\+ doskonałe możliwości overclockingu • bardzo bogate wyposażenie • przyciski na płycie • wyświetlacz LCD • sporo przydatnych technologii (zarówno dla zaawansowanych, jak i początkujących overclockerów)
\- umiejscowienie wyświetlacza LCD

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

A4TECH EVOLUTION SLIM TABLET I MANTA LORD (DVD033)

TANIO I CAŁKIEM NIEŹLE

A4tech Evolution Slim Tablet

Cena: 45 zł | Producent: A4tech | www.megabajt.com.pl, www.a4tech.eu

PŁASKIE klawiatury a la notebook mają swoich zwolenników, jednak ich kupno wiąże się zazwyczaj z dość dużym wydatkiem. Na szczęście są wyjątki, a jeden z nich mieliśmy właśnie okazję przetestować.

Srebrna obudowa, czarne klawisze (poza multimedialnymi na górze), umieszczone na prawym boku gniazdo USB i dwa gniazda audio po lewej, do których można podłączyć słuchawki i mikrofon. Mimo niskiej ceny nowy A4tech nie jest wcale brzydki – ba, wygląda całkiem nieźle. A do tego **wyposażono go we wszystkie funkcje, jakie klawiatura określana mianem multimedialnej mieć powinna i to przy standardowym ułożeniu klawiszy oraz z osobnym blokiem numerycznym**, co przydaje się przy zastosowaniach bardziej biurowych. Owszem, klawisze nie są tak przyjemne w dotyku jak w najlepszych modelach, nie chodzą również tak dokładnie, ale tekst wprowadza się za ich pomocą całkiem przyjemnie, w czym dużą zasługę ma niski profil urządzenia. **Sprzęt nie sprawia również problemów w grach**, choć tutaj ze względu na tradycyjną budowę i połączenie przez PS/2 nie należy oczekiwać cudów – będzie się zachowywał równie poprawnie, co inne zwykłe klawiatury. Dobre wrażenie robi kabel połączeniowy. Jest wprawdzie dość gruby, ale przecież służy również do przesyłu dźwięku oraz danych podłączonych do portu USB (gniazdo to działa jak zwykły przedłużacz, ale za to z pełną szybkością USB 2.0). Nie można się przyczepić do jego długości, za to warto pochwalić wtyczki audio – ta od głośników wyposażona jest w specjalny rozgałęziacz, dzięki czemu nie blokujemy możliwości użycia głośników.

W sumie jest to produkt całkiem udany. Niska cena, całkiem niezła jakość wykonania, parę fajnych rozwiązań związanych z multimediami – jeśli szukacie taniej płaskiej klawiatury, Slim Tablet będzie dobrym wyborem. ■ **ALLOR**

>>> Jako jedna z niewielu ma gniazdo USB 2.0.

Konkrety:

Liczba dodatkowych przycisków na klawiaturze: 17
Liczba przycisków programowalnych: 0
Sposób podłączenia: kabel PS/2
Długość kabla: 170 cm
Dodatkowe: port USB, słuchawek i mikrofonu

>>> Bogactwo wyprowadzeń przydaje się przy tworzeniu kina domowego.

ODTWARZA I JUŻ...

Manta Lord (DVD033)

Cena: 179 zł | Producent: Manta Multimedia | www.manta.com.pl

PRODUKTEM, który dość dobrze sprawdza się jako podstawa kina domowego, jest Manta Lord – model DVD033. Odtwarzacz należy do urządzeń o obniżonej wysokości – grubości, jak kto woli. Ma wyświetlacz umieszczony w okrągłym okienku oraz cieniutką tackę na płytki. **Minusem jest fakt, że nie wysuwa się całkiem z obudowy i krążki trzeba wsuwać**, co może przy nieuważnym użytkowaniu spowodować, że porysujemy płytki.

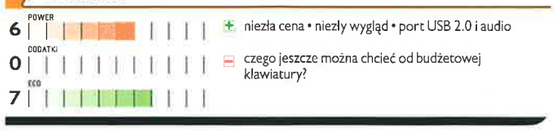
Użytkownicy lubujący się w ustawianiu wszelkich parametrów obrazu i dźwięku będą więcej niż usatysfakcjonowani – menu powala ogromem opcji. Do wyboru mamy nie tylko włączanie i wyłączanie dźwięku 5.1, ale także ustalanie wielkości głośników, opóźnienia na poszczególnych kanałach, pogłosów, efektów, wzmocnienia, basów, sopranów czy pasma średniego, jak również dość zaawansowany equalizer. W przypadku obrazu to nie tylko wybór trybu pracy (w tym 720i oraz 1080i), ale także ustawienie poziomu gamma. Co do napisów – prócz wyboru koloru oraz konturów można ustalić nawet rodzaj tła (także przezroczyste), jesteśmy w stanie określić wielkość liter (w tym bardzo duże) i położenie względem ekranu (strzałki w górę i w dół).

Odtwarzacz radzi sobie dość sprawnie z większością materiału audio i wideo, choć niektóre pliki XviD (wysoka rozdzielczość oraz wszelkie możliwe „polepszacze") sprawiły, że obraz albo się rwał, albo po prostu nie był wyświetlany. Ogólnie rzecz biorąc, sprzęt jest dość ciekawy i może być alternatywą dla innych odtwarzaczy w podobnej cenie. ■ **MAX i/O**

Konkrety:

Pliki napisów: .txt (TMPlayer, MicroDVD), .srt, .sub,
Odtwarzanie muzyki: CD, MP3, WMA
Przeglądanie zdjęć: JPEG w RGB, Kodak Picture CD
Regulacja napisów: kolor, wielkość, umiejscowienie na ekranie
Dodatkowe: programowanie kolejności odtwarzania filmów oraz muzyki, możliwość słuchania plików MP3 i oglądania zdjęć JPEG w tym samym czasie, skalowanie obrazu do 1080i i 720p
Standard sygnału: PAL/AUTO/NTSC
Wyjścia dźwięku: analogowe (stereo i 5.1), cyfrowe optyczne
Wyjścia wideo: S-Video, Euro, koncentryczne, komponentowe
Wejścia: USB i SD/MMC
Wymiary: 360 x 260 x 58 mm
Gwarancja: 24 miesiące

A4tech Evolution Slim Tablet



+ niezła cena • niezły wygląd • port USB 2.0 i audio
− czego jeszcze można chcieć od budżetowej klawiatury?

Manta Lord (DVD033)

+ mnogość ustawień zarówno obrazu, jak i dźwięku • dobra jakość odkodowanego obrazu
− trudności z wkładaniem płytek do tacki • nie czyta zbyt dobrze niektórych płyt RW (DVD i CD)

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MICROSOFT WIRELESS ENTERTAINMENT DESKTOP 7000

>>> Głaskadełko Microsoftu wygląda niepozornie, ale używa się go bardzo wygodnie.

VISTA BEZ KABLI

Microsoft Wireless Entertainment Desktop 7000

Cena: 599 zł | Producent: Microsoft | www.microsoft.pl

SPRZĘT firmowany przez Microsoft charakteryzuje się zazwyczaj wysoką jakością oraz niezbyt przystępną ceną. Ale jak się okazało przy okazji niedawnych testów myszek, nie zawsze ta jakość jest taka, jakiej by się za te pieniądze oczekiwało...

Pierwsze, co rzuca się w oczy po otwarciu pudełka, to wygląd. Myszka prezentuje się dość typowo (jeśli nie liczyć detali), a dzięki symetrycznej budowie może być używana zarówno przez osoby prawo-, jak i leworęczne. Utrudnia to wprawdzie korzystanie z piątego przycisku, ale w dołączonym oprogramowaniu można zmienić działanie ich wszystkich, więc w najgorszym razie mamy po prostu myszkę z czterema przyciskami.

Bardzo udana jest również klawiatura. Płaska, z przyjemnymi w dotyku (sprawiają wrażenie pokrytych gumą) klawiszami o małym skoku, lekko wygięta, co poprawia ergonomię. Choć w założeniu jest przeznaczona do roli przerośniętego pilota do komputera, który robi za domowe centrum rozrywki, to dzięki bardzo małej wysokości bardzo dobrze sprawuje się także przy wprowadzaniu dłuższych tekstów (i graniu). Trzeba tylko pamiętać, że **nie ma wydzielonego bloku klawiszy numerycznych**, ale nie jest to duży problem, bo wystarczy wcisnąć lewą dłonią klawisz Fn, a te znajdujące się pod palcami prawej zmienią się w blok numeryczny. I to – wbrew pozorom – całkiem wygodny w użyciu.

Większy problem sprawiają za to klawisze funkcyjne. Zresztą „klawisze" to za dużo powiedziane – zbudowano je przy użyciu czujników zbliżeniowych, są więc całkowicie płaskie, co fajnie wygląda, ale sprawuje się dużo gorzej. Są one zbyt czułe i działają, zanim się jeszcze na nich położy palec, przez co trzeba dużo bardziej uważać. Nie zawsze to pomaga, bo nie raz i nie dwa zdarzało mi się podczas testów wduszać nie ten klawisz, który chciałem – tu trzeba cały czas uważać, by się do górnej części klawiatury w ogóle nie zbliżać, bo jest to równoznaczne z naciśnięciem czegoś.

Konkrety:

KLAWIATURA
Liczba dodatkowych przycisków na klawiaturze: 21
Liczba przycisków programowalnych: 0
Sterowanie kursorem: tak, płytka dotykowa
Sposób podłączenia: Bluetooth
Zasięg: do 10 metrów
Zasilanie: 4 x baterie AA (paluszki)

Rzeczywisty wymiar

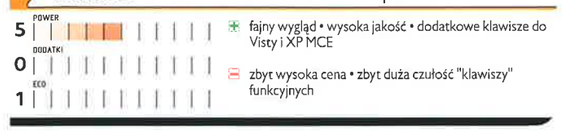
MYSZKA
Liczba przycisków: 5 + rolka z wahadełkiem
Sposób podłączenia: Bluetooth
Zasięg: do 10 metrów
Rodzaj sensora: laserowy
Czułość: 1000 dpi
Zmiana czułości w dowolnym momencie: tak (2 czułości do wyboru)
Liczba przycisków programowalnych: 5
Liczba profili przechowywanych w myszce: 0
Zasilanie: akumulatorek AA
Dodatkowe: dołączona stacja dokująca

Znacznie lepiej działają za to sensory w znajdującym się po prawej stronie polu dotykowym, które pełni taką samą rolę, co „głaskacze" w notebookach, czyli umożliwia zmianę pozycji kursora. Warto również wspomnieć o dodatkowych klawiszach multimedialnych, które docenią wszyscy posiadacze Windows MCE lub Visty z funkcjami multimedialnymi. Dzięki nim w roli bezprzewodowego pilota klawiatura sprawdza się równie dobrze, co przy pracy na biurku.

Niestety myszka sprawuje się – jak na laser – w graniu słabo. Jej sensor ma dość małą czułość, ale co gorsza, gryzoń cierpi na odczuwalną bezwładność, którą – jeśli ktoś miał w rękach mysz dla gracza – widzi się nawet przy przeglądaniu stron. Jak na sprzęt kosztujący ciężkie pieniądze to duża wada. Irytujące były również problemy z instalacją oprogramowania. Bez niego zestaw działał super, ale nie można było zmienić obłożenia klawiszy (niestety nie można tworzyć makr, wybieramy tylko ze standardowych funkcji biurowych) czy przycisków myszki (tutaj możliwości mamy już dużo większe, choć makra stworzyć można tylko dwa). Po zainstalowaniu oprogramowania Microsoftu zyskujemy większe możliwości, za to zaczęły się problemy z płynnością i działaniem środkowego przycisku myszki, których rozwiązać się nie udało...

W sumie – jak na sprzęt za 600 złotych – problemów jest stanowczo za dużo, dlatego też zestaw ten z czystym sumieniem mogę polecić tylko osobom, dla których cena nie gra roli, a dodatkowo nie będą wykorzystywały tego zestawu do grania. Pytanie tylko – czy warto go w ogóle kupować... moim zdaniem – nie, bo za mniejsze pieniądze można złożyć (lub kupić gotowy) zestaw znacznie lepszy. ■ **ALLOR**

Microsoft Wireless Entertainment Desktop 7000



+ fajny wygląd • wysoka jakość • dodatkowe klawisze do Visty i XP MCE
− zbyt wysoka cena • zbyt duża czułość "klawiszy" funkcyjnych

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod konfigurator@cdaction.pl.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. Tym razem poza dwoma komputerami typowymi przedstawiamy również zestaw przygotowany z myślą o podkręcaniu. Uwaga: podajemy ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

Geo-PC CD-Action Eco III

Płyta główna	Microstar K9NU Neo-V	244
Procesor	AMD Athlon 64 3200+ BOX (AM2)	308
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	318
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	181
Karta graficzna	Palit GeForce 7600GS 256 MB	389
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112
Obudowa	Geo-PC Superior Edition	151
Zasilacz	Feel 350 W	75
Cena całości		1778

3DMark2006
Ogólny: 2281 (2204)
SM 2.0: 996 (934)
HDR/SM 3.0: 884 (820)
CPU: 783 (910)

Company of Heroes
Niskie detale: średnia liczba FPS
800 x 600: 140 (103)
1280 x 1024: 118 (98)
1600 x 1200: 90 (83)

Wysokie detale:
800 x 600: 44 (43)
1280 x 1024: 25 (24)
1600 x 1200: 17 (17)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 39 (40)
1280 x 1024: 29 (30)
1600 x 1200: 22 (22)

Wysokie detale:
800 x 600: 28 (40)
1280 x 1024: 18 (19)
1600 x 1200: 13 (14)

Dlaczego?

Jest to bezpośrednia konkurencja dla testowanego w zeszłym numerze zestawu opartego na Pentium IV (wyniki przypominamy w nawiasach). Jako kartę graficzną zostawiliśmy sprawdzonego GeForce'a 7600GS, tym razem firmowanego przez Palit, a jedyna różnica to procesor oraz płyta główna. Dzięki obniżkom cen pamięci udało się wybrać nieco szybszy procesor, choć wyniki końcowe są niemal identyczne jak miesiąc temu. A to oznacza jedno – wybór między AMD a Intelem nie ma większego znaczenia.

ATI czy Nvidia: GeForce 7600GS kosztuje tyle samo, co Radeon X1650 Pro, a jest znacznie szybszy i sprawia mniej problemów.

Alternatywy: można nieco oszczędzić kupując tańszą obudowę z zasilaczem oraz montując procesor Athlon64 3000+ (ale to tylko 15 złotych różnicy), a nawet Sempron64, np. 3000+ kosztuje już 100 złotych mniej.

Dla kogo?

Dla osób szukających taniego komputera, na którym można już jednak zagrać w nowe gry. Cena jest wprawdzie nieco wyższa niż założone 1500 zł, ale choć można ją nieco obniżyć, dużo taniej maszyny do współczesnych gier się nie kupi.

Geo-PC CD-Action Gamer III

Płyta główna	Asus M2N-E nForce 570 Ultra	391
Procesor	AMD Athlon 64 X2 EE 3800+ BOX	480
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	318
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	233
Karta graficzna	Radeon X1950 Pro Gigabyte 256 MB TV HD	769
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112
Obudowa	Geo-PC 607	165
Zasilacz	Feel 350 W	75
Cena całości		2545

3DMark2006
Ogólny: 4567 (4082)
SM 2.0: 1789 (1662)
HDR/SM 3.0: 1991 (1652)
CPU: 1535 (1505)

Company of Heroes
Niskie detale: średnia liczba FPS
800 x 600: 155 (160)
1280 x 1024: 151 (156)
1600 x 1200: 142 (136)

Wysokie detale:
800 x 600: – (76)
1280 x 1024: 50 (47)
1600 x 1200: – (34)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 53 (47)
1280 x 1024: 52 (46)
1600 x 1200: 46 (38)

Wysokie detale:
800 x 600: 41 (39)
1280 x 1024: 38 (32)
1600 x 1200: 33 (22)

Dlaczego?

Zestaw niemal identyczny jak dwa miesiące temu. Różnice to niby szybszy procesor (w praktyce okazuje się, że większa pamięć Cache nic nie daje) i karta graficzna ATI z wyjściem TV, pozwalającym na wyświetlanie obrazu HD. Wydajność w zasadzie taka sama (w nawiasach wyniki dla testowanego w zeszłym miesiącu zestawu opartego o kartę Nvidii), ale co gorsze – takie same są też problemy z kartą graficzną w CoH, mimo że w tym czasie ukazały się nowe sterowniki ATI i patch do CoH. Ale to jedyna wpadka, na jaką muszą się przygotować fani ATI.

ATI czy Nvidia: GeForce 7900GS kosztuje niemal tyle samo, co Radeon X1950Pro, sprawia mniej problemów, a w wersjach zwykłych jest nieco wolniejszy.

Alternatywy: poza wymianą obudowy i powrotem do procesora 3600+ (80 zł różnicy) za wiele się niestety nie zrobi. W wersji radykalnej można zamienić procesor np. na Athlona 64 3200+, co da oszczędności około 180 złotych przy takiej samej wydajności w grach niekorzystających z dwóch rdzeni – ale ta wersja opłaci się w przyszłości.

Dla kogo?

Choć komputer bazuje na wolniejszym procesorze AMD, wyniki testów są bardzo podobne do tych uzyskanych miesiąc temu przez Core2 Duo, który skrzydła rozwija dopiero na znacznie szybszej (i droższej) karcie graficznej. Jest ona zresztą słabym punktem także tego zestawu, bo za pół roku wypadało ją będzie wymienić na coś zgodnego z DirectX 10.

KUPON RABATOWY 3%

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać 3% rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło CDAction.

Geo-PC CD-Action Supreme O/C III

Płyta główna	Asus P5B Deluxe Intel P965	705
Procesor	Intel Core2 Duo E4300 BOX	704
Pamięć	PDP Patriot Dual LLK 2x 1 GB DDR2 EPP 800MHz CL4/1000 MHz CL5	1103
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	233
Karta graficzna	Gigabyte GeForce 8800 GTX 768MB TV & 2x DVI (PCIe)	2379
Napęd optyczny	Samsung DVD-RW +/- Black	112
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	159
Zasilacz	Chieftec (CFT-500A-12S) 500 W	309
Cena całości		5704

3DMark2006
Ogólny: 10 834 (8038)
SM 2.0: 4785 (3683)
HDR/SM 3.0: 4870 (4168)
CPU: 2743 (1588)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 358 (214)
1280 x 1024: 349 (214)
1600 x 1200: 342 (211)

Wysokie detale:
800 x 600: 207 (125)
1280 x 1024: 156 (120)
1600 x 1200: 125 (109)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 116 (75)
1280 x 1024: 101 (73)
1600 x 1200: 80 (69)

Wysokie detale:
800 x 600: 89 (62)
1280 x 1024: 66 (57)
1600 x 1200: 55 (50)

Dlaczego?

Na pierwszy rzut oka zestaw ten może się wydawać dziwny, bo najtańsze Core2 Duo połączyliśmy z drogimi pamięciami czy wcale nie taką tanią płytą główną, ale przy wybieraniu części do zestawu, który ma się dobrze „kręcić", trzeba nieco bardziej kombinować. Czy nam się udało? Drobna modyfikacja w BIOS-ie wystarcza, by procesor stał się o 66% szybszy, dorównując wydajnością układom kosztującym parę razy tyle! I jeszcze kwestia wyników – w nawiasie są te standardowe, bo po co je porównywać z czymś innym, skoro ten zestaw i tak bije wszystko, co proponowaliśmy do tej pory?

ATI czy Nvidia: ATI nadal niczego zgodnego z DX10 nie pokazało, więc wyboru jak nie było, tak nie ma.

Jak podkręciliśmy: po pierwsze, zwiększyliśmy częstotliwość szyny z 200 MHz do 333 MHz, a po drugie, puściliśmy pamięci na 1000 MHz. Napięcie procesora i standardowy cooler zostawiliśmy bez zmian – to wystarczyło, by uzyskać komputer marzeń. :)

Dla kogo?

Dla początkujących fanów overclockingu i bardzo dużej wydajności. Zresztą ten zestaw może być jeszcze szybszy – nie zmieniliśmy napięć ani wentylatora na procesorze, a pamięci też wcale nie są najszybsze. Z informacji publikowanych w Internecie wynika, że ten procesor na takiej płycie spokojnie pójdzie nawet na 3.5 GHz, choć przyznacie chyba, że i w wersji proponowanej przez nas wyniki są bardzo miłe. :)

Jak zauważyliście, w końcu nadaliśmy proponowanym zestawom nazwy. A także numer (od wydania CDA), dzięki któremu będzie się łatwiej na te konfiguracje powoływać w przyszłości, tak przy zakupach, jak i przy porównaniach.

Komputronik
www.komputronik.pl

Sprzęt dostarczyła firma Komputronik. Podano ceny według stanu z dnia 08.02.2007.

SPEED LINK

Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°

SL-6535-TRD STRIKE²

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- pokrowiec na LAN PARTY
- kontroler dźwięku na kablu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Stały dostęp do Internetu

Tomasz „Tomick" Janusz | Przegląd dostawców Internetu

Dużo się zmieniło od czasu popularnego niegdyś numeru dostępowego 0202122. Dziś ponad 30% Polaków ma dostęp do Internetu. Choć oferty polskich operatorów nie są jeszcze tak tanie jak zagranicznych usługodawców, można zauważyć działania, które idą w dobrym kierunku. Dziś przeanalizujemy oferty popularnych dostawców.

Musimy zdecydować, jaką drogą będzie do nas docierał sygnał. **Najprostszym rozwiązaniem jest dostęp dial-up. Jest to kiepska metoda, ponieważ płacimy za każdy impuls** (z reguły 3 minuty) połączenia i niewygodny, bo prędkości, jakie możemy za jego pomocą uzyskać, nie należą do najwyższych. **Możemy również połączyć się za pomocą technologii DSL.** Jest to dość popularny w dużych miastach sposób łączenia się z Siecią. Najpopularniejszą usługą w Polsce opartą o takie linie jest neostrada (ADSL). Łącze jest dzielone asymetrycznie, czyli prędkości ściągania i wysyłania nie są równe.

Neostradę będziemy mogli zamówić w dwóch wersjach: razem z usługą telefonu oraz jako całkowicie odseparowaną od innych usług Telekomunikacji Polskiej. **W tym drugim przypadku należy pamiętać o konieczności dodania do ceny końcowej kwoty 36,60 zł za utrzymanie łącza.**

Kolejnym sposobem uzyskania dostępu do Internetu jest **wybranie LAN**, czyli popularnych sieci osiedlowych, których jest naprawdę wiele i nie powinno być problemu ze znalezieniem takiej w okolicy. Warto się zorientować, jakie byłyby koszta przyłączenia oraz utrzymywania linii. Sieci osiedlowe działają w systemie Ethernet, którego prędkość wymiany danych (w zależności od sprzętu dostawcy) może osiągać nawet 100 Mb/s. Ogromnym projektem (jak na nasz kraj) wykorzystującym sieć LAN jest wrocławska sieć miejska e-Wro, do której przyłączono ponad 6 tysięcy użytkowników. Cena abonamentu jest dość niska – ok. 55 zł. Duży procent dostawców internetowych świadczy usługi dostępowe poprzez sieci telewizji kablowej. Największym plusem jest to, że zwykle linie tych operatorów są już rozbudowane i gotowe do nowych zadań. Kablówki mogą też dostarczyć technologie telefonii internetowej oraz VoD, które u operatorów telefonicznych są jeszcze w powijakach.

Nasze potrzeby

Po pierwsze, powinniśmy się zastanowić nad **przepustowością**. Trzeba pamiętać o tym, że przy słabym transferze będzie utrudnione korzystanie z kilku usług jednocześnie (np. VoIP oraz ściąganie danych z sieci P2P). Z drugiej strony, nie ma sensu kupowanie łącza, za które będziemy tylko przepłacać, bo nie wykorzystamy dawanych przez nie możliwości. **Do wygodnego przeglądania stron i odbierania poczty wystarczy już prędkość 128 Kb/s.** Trzeba zaznaczyć, że łącze o przepustowości minimalnej 128 Kb/s (DL) jest zalecane przez większość dostawców telefonii VoIP.

Zainteresowani graniem przez sieć powinni pomyśleć nad 256 Kb/s (DL), przy czym wymagania są różne w zależności od gry. **Osoby, które lubią wygodną pracę oraz szybkie pobieranie dużych plików, powinny zainwestować w łącza, których przepustowość nie będzie niższa niż 512 Kb/s** (DL).

Trzeba przy tym zwracać uwagę nie tylko na prędkość pobierania pakietów. Niektórzy usługodawcy sugerują, że jeżeli możemy szybko pobierać dane z Internetu, użytkowanie danej usługi powinno być wygodne i bezproblemowe. Nic bardziej mylnego! Istnieje bowiem prędkość *upload*, o której jakoś się w reklamach nie mówi. **Internetowi gracze i użytkownicy sieci P2P powinni na ten parametr zwrócić uwagę**, ponieważ przy zbyt niskiej przepustowości mogą wystąpić problemy z wygodnym korzystaniem z tych usług (przy graniu przez sieć lub korzystaniu z VoIP czy P2P za minimum najlepiej przyjąć co najmniej 128 Kb/s).

Ograniczenia, limity

Limity transferu to temat rzeka. Czym jest limit? Jest to ilość danych, jaką użytkownik może ściągnąć (zwykle nie ma limitów na upload) z przewidzianą w umowie prędkością. Po jego wykorzystaniu zwykle ograniczana jest przepustowość łącza do prędkości oscylujących wokół 56 Kb/s. Restrykcje nakładane są z obawy przed nadużywaniem łącza przez użytkownika. **Jeżeli nie słuchamy radia, nie gramy przez Internet czy nie ściągamy dużych plików, w zasadzie limity nie powinny przeszkadzać.** Należy jednak uważać na takie oferty, ponieważ po podpisaniu umowy na czas określony nie będziemy mogli się wycofać.

Inne czynniki

Warto popatrzeć na darmowe usługi, które możemy dostać wraz z zakupem dostępu do Sieci. Chodzi tutaj o takie rzeczy jak na przykład konta e-mail oraz WWW. Te pierwsze mają znaczącą przewagę nad ofertami portali internetowych pod kątem szybkości dostępu do skrzynki, ponieważ pakiety danych nie wędrują po Internecie, a jedynie wysyłane są do serwerów operatora.

Nie bez znaczenia jest również fakt, **czy dostaniemy publiczny i/lub stały adres IP**. Uzyskanie publicznego adresu IP pozwala bez większych przeszkód na stawianie serwerów gier czy uzyskiwanie lepszych transferów w sieciach P2P. Stały adres IP będzie nam bardzo przydatny, jeżeli zdecydujemy się na postawienie serwera np. WWW na komputerze.

Musimy również zwrócić uwagę na to, czy i – jeżeli tak – jaki sprzęt dostępowy dostaniemy przy instalacji. Niektórzy operatorzy oferują modemy bezprzewodowe, co na pewno pomogłoby w ograniczeniu ilości kabli w domu. Warto również poświęcić czas na przeszukanie forów, grup dyskusyjnych itd. pod kątem opinii na temat danego usługodawcy. Należy zwrócić uwagę na obsługę klienta, awaryjność sieci oraz rzetelność firmy. Trzeba też pamiętać o dokładnym przeanalizowaniu warunków ewentualnych promocji. Czasami możemy doświadczyć różnych nieprzyjemności z powodu nieprzeczytania kilku dokumentów.

Podsumowanie

Jako małe ułatwienie postanowiłem zestawić dla was oferty największych i najpopularniejszych operatorów na rynku. Muszę zaznaczyć, że nie uwzględniałem w podanych cenach aktualnych promocji danego operatora z uwagi na częste zmiany takich ofert. Ceny, jakie widzicie, obowiązywały na dzień 30 stycznia 2007 roku. Pamiętajcie, aby wszystkie tutaj przedstawione oferty i dane przeanalizować jeszcze raz pod kątem własnych warunków i lokalizacji. Niektórzy operatorzy mają poza oficjalnie znanymi również oferty dla wybranych regionów w kraju, więc warto zadzwonić i zapytać o szczegóły. Dodatkowo klienci Telekomunikacji Polskiej powinni sprawdzić oferty operatorów alternatywnych, dedykowane specjalnie dla nich. Pozostaje mi życzyć wam szybkiego i bezproblemowego dostępu do sieci Internet. :-) **|CDA|**

Pojęcia

Dial-up: dostęp analogowy realizowany za pomocą łącza telefonicznego. Maksymalna prędkość na takim łączu wynosi 52 Kb/s.

ISDN: standard publicznej cyfrowej sieci telekomunikacyjnej, umożliwiający jednoczesne przesyłanie różnego rodzaju danych z szybkością 128 Kb/s. Linia ISDN składa się z dwóch kanałów o paśmie 64 Kb/s, na których przesyłane są informacji, oraz z jednego kanału „D", tzw. sygnalizacyjnego o przepustowości 16 Kb/s.

ADSL: asymetryczna cyfrowa linia abonencka. Technologia ta wykorzystuje nieużywane przez telefonię pasmo częstotliwości i jest zoptymalizowana pod kątem większej prędkości przesyłu danych od operatora do abonenta. Prędkość maksymalna, jaką można uzyskać za pomocą takiej linii, to ok. 24 Mb/s.

VoD: wideo na żądanie. Usługa, dzięki której możemy zamówić np. film i obejrzeć go w ustalonym czasie. Popularną usługą VoD w Internecie jest serwis iTVP.pl czy serwisy seriali produkowanych przez stację TVN w portalu Onet.pl.

VoIP: technologia popularnie zwana telefonią internetową, pozwalająca na przesłanie dźwięku za pomocą łącz internetowych.

P2P: jest to model rozproszonej komunikacji w sieci internetowej, w której każdy użytkownik ma takie same prawa jak inni uczestnicy.

UOKiK: akronim nazwy Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów.

Download: jest to proces polegający na ściąganiu danych z Sieci na komputer użytkownika.

Upload: jest to proces przeciwny do downloadu, czyli dane są wysyłane z komputera użytkownika do Sieci.

TP SA na wojennej ścieżce

Urząd Komunikacji Elektronicznej (UKE) nałożył karę porządkową na Telekomunikację Polską za niedostosowanie cennika odseparowanej od usługi telefonicznej wersji Neostrady w maksymalnej wysokości 400 mln zł. Całe zamieszanie zaczęło się od ustanowienia dodatkowej opłaty za utrzymanie linii telefonicznej dla klientów Neostrady na poziomie 36,60 zł, która jest według UKE o blisko 10 zł za wysoka. W komentarzu prezesa UKE, Anny Streżyńskiej, możemy wyczytać:

„Telekomunikacja Polska SA nie przedłożyła nowego cennika usługi neostrady tp prezesowi UKE do akceptacji. Należy przypomnieć, (...) TP SA jest zobowiązana do przedłożenia w terminie co najmniej 30 dni przed planowanym terminem wprowadzenia w życie cennika lub regulaminu świadczenia usług lub ich zmian. (...) Obecnie w tej sprawie toczy się postępowanie administracyjne o nałożenie kary pieniężnej na TP S.A.".

Oznacza to, że nawet wprowadzenie nowego regulaminu od 15 lutego 2007 roku będzie kolidowało z polskim prawem. Ponadto operator Neostrady nie przewidział sytuacji, w której nowy klient bez linii telefonicznej chce zamówić wyłącznie usługi szerokopasmowego dostępu do Internetu. UKE zaleca w takim przypadku skontaktowanie się z TP SA. Obecnych klientów może zniechęcić mała różnica ceny po wypowiedzeniu umowy o usługę telefoniczną – co wyraźnie zaznaczył UKE: *„Biorąc pod uwagę dane przedstawione w powyższej tabeli* [w nowym podstawowym cenniku usługi neostrada tp – dop. TJ] *należy zauważyć, że oddzielenie przez TP SA usługi neostrada tp od usługi telefonicznej nie przyniesie abonentowi wyraźnego (...) spadku kosztów poniesionych na dostęp do Internetu. Przy umowie na czas nieokreślony koszty te będą niższe niż przy korzystaniu z neostrady tp, np. 512 Kbps z telefonem w planie standardowym od neostrady tp 512 bez telefonu o 6,10 zł, analogicznie przy korzystaniu z planu 60 minut tp za darmo o 13,40 zł".*

Ostatnią sprawą budzącą zastrzeżenia jest sposób reklamacji Telekomunikacja Polska w swoim regulaminie nie zdefiniowała pojęcia „Komórki organizacyjnej TP". Prezes UKE zaleca wręczenie reklamacji pracownikowi punktu obsługi klienta za pisemnym potwierdzeniem lub też wysłanie listu poleconego (lub za zwrotnym potwierdzeniem odbioru) pod adres Telekomunikacja Polska SA, ul. Bażantów 35, 40-668 Katowice. Jeżeli operator nie rozpatrzy reklamacji w ciągu 30 dni od daty odbioru, reklamacja zostaje automatycznie rozpatrzona na korzyść klienta.

FREEZONE
PENTAGRAM Xtreme Cooling Division
Cool'em all

ULTRA SILENT 26dB HEATPIPE CPUcooler FREEZONE HP-120 AlCu INTEL/AMD compatibile
Pentium4 Socket 478 / LGA775
Athlon64 Socket 754/939/940 M2

ULTRA SILENT 19dB HEATPIPE CPUcooler FREEZONE HP-100 AlCu INTEL/AMD compatibile
Pentium4 Socket LGA775
Athlon64 Socket 754/939/940 M2

ULTRA SILENT 0-21dB 2 HEATPIPES VGAcooler FREEZONE HP-60 AI VGA INTEL/AMD compatibile nVidia/ATI
www.pentagram.eu
PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY
MULTIMEDIA VISION®
Wyłączny Dystrybutor - Multimedia Vision, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa tel: /22/ 338 9000, www.mmv.pl

OPERATOR	NUMER TELEFONU	PAKIETY: NAZWA PAKIETU	TECHNOLOGIA	DOWNLOAD	UPLOAD	ADRES IP	KONTA MAIL/WWW/ MINUTY VOIP	Limit transferu	Czas trwania umowy	Cena (z VAT) abonamentu miesięcznego
Telekomunikacja Polska S.A.	0800102102	Neostrada TP 128	ADSL	128 Kb/s	64 Kb/s	1 dynamiczny	5 MB na pocztę	brak	12 miesięcy	71,98 zł [5]
									Nieokreślony	118,34 zł [5]
		Neostrada TP 256		256 Kb/s	128 Kb/s				12 miesięcy	78,08 zł [5]
									Nieokreślony	125,66 zł [5]
		Neostrada TP 512		512 Kb/s			20 MB na WWW i pocztę		12 miesięcy	118,34 zł [5]
									24 miesiące	96,38 zł [5]
									Nieokreślony	168,36 zł [5]
		Neostrada TP 1024		1024 Kb/s	256 Kb/s		50 MB na WWW i pocztę		12 miesięcy	168,36 zł [5]
									24 miesiące	137,86 zł [5]
									Nieokreślony	228,14 zł [5]
		Neostrada TP 2048		2048 Kb/s					12 miesięcy	208,62 zł [5]
									24 miesiące	158,60 zł [5]
									Nieokreślony	248,88 zł [5]
		Neostrada TP 6144		6144 Kb/s					12 miesięcy	242,78 zł [5]
									24 miesiące	206,18 zł [5]
									Nieokreślony	291,58 zł [5]
Telefonia Dialog SA	0801700700	DialNET DSL 512	ADSL	512 Kb/s	128 Kb/s	1 stały, publiczny	brak		12 miesięcy	84,18 zł
									24 miesiące	59,00 zł
									36 miesięcy	49,00 zł
									Nieokreślony	120,78 zł
		DialNET DSL 1		1024 Kb/s	256 Kb/s				12 miesięcy	120,78 zł
									24 miesiące	69,00 zł
									36 miesięcy	59,00 zł
									Nieokreślony	181,78 zł
		DialNET DSL 2		2048 Kb/s	512 Kb/s				12 miesięcy	242,78 zł
									24 miesiące	79,00 zł
									36 miesięcy	69,00 zł
									Nieokreślony	303,78 zł
		DialNET DSL 3		3072 Kb/s					12 miesięcy	267,18 zł
									24 miesiące	119,00 zł
									36 miesięcy	99,00 zł
									Nieokreślony	364,78 zł
		NewFon@DSL (bez abonamentu telefonicznego)	ADSL	512 Kb/s	128 Kb/s	1 stały, publiczny	500 minut do sieci stacjonarnych w Polsce oraz wybranych krajów w ramach usługi NewFon (VoIP)		12 miesięcy	132,98 zł
									Nieokreślony	169,58 zł
Grupa Kapitałowa VECTRA	0801080880	eVmini pro	Kablowe	256 Kb/s	128 Kb/s	1 dynamiczny	200 MB na pocztę i WWW	brak	1 usługa	69,00 zł [3]
									2 usługi	59,00 zł [3]
									3 usługi	49,00 zł [3]
		eVdom pro		512 Kb/s					1 usługa	95,00 zł [3]
									2 usługi	85,00 zł [3]
									3 usługi	73,00 zł
		eVspeed pro		1024 Kb/s	256 Kb/s				1 usługa	110,00 zł [3]
									2 usługi	100,00 zł
									3 usługi	85,00 zł
		eVglob pro		2048 Kb/s					1 usługa	130,00 zł
									2 usługi	*120,00 zł*
									3 usługi	*100,00 zł*
Netia SA	0801802803	*Net24 Start+*	ADSL	160 Kb/s	64 Kb/s [1]	1 dynamiczny	brak		Nieokreślony	67,10 zł
		Net24 Komfort+		320 Kb/s	64 Kb/s [1]				Nieokreślony	85,40 zł
		Net24 Optimum+		640 Kb/s	64 Kb/s [1]				Nieokreślony	134,20 zł
		Net24 Premium+		1536 Kb/s	160 Kb/s [1]				Nieokreślony	170,80 zł
		Net24 VIP+		4096 Kb/s	386 Kb/s				Nieokreślony	231,80 zł
UPC Polska	9480	Chello Easy	Kablowe	512 Kb/s	64 Kb/s	1 dynamiczny	10 MB na pocztę oraz 10 MB na WWW	10 GB	12 miesięcy [2]	59,00 zł
									12 miesięcy	69,00 zł
									Nieokreślony [2]	79,00 zł
									Nieokreślony	89,00 zł
		Chello Light		1536 Kb/s	256 Kb/s		25 MB na WWW oraz 3x10 MB na pocztę	30 GB	12 miesięcy [2]	84,00 zł
									12 miesięcy	94,00 zł
									Nieokreślony [2]	104,00 zł
									Nieokreślony	114,00 zł
		Chello Classic		3072 Kb/s	384 Kb/s		50 MB na WWW oraz 5x50 MB na pocztę	50 GB	12 miesięcy [2]	119,00 zł
									12 miesięcy	139,00 zł
									Nieokreślony [2]	149,00 zł
									Nieokreślony	169,00 zł
		Chello Plus		6144 Kb/s	512 Kb/s	3 dynamiczne	1x50 MB i 4x10 MB na WWW oraz 5x50 MB na pocztę		12 miesięcy [2]	199,00 zł
									12 miesięcy	219,00 zł
									Nieokreślony [2]	229,00 zł
									Nieokreślony	249,00 zł
		Chello Ultra		12288 Kb/s	1024 Kb/s	5 dynamicznych		brak	12 miesięcy [2]	249,00 zł
									12 miesięcy	269,00 zł
									Nieokreślony [2]	279,00 zł
									Nieokreślony	299,00 zł
Aster sp. z o.o.	0801114114	TwójNet[3]	Kablowe	256 Kb/s	64 Kb/s	1 publiczny lub prywatny (do wyboru, zależny od pakietu)	10 MB na pocztę i WWW	brak	Bez pakietu Basic	97,00 zł
									Z pakietem Basic	73,99 zł
		TwójNetPlus[3]		512 Kb/s (1 Mb/s)	128 Kb/s		10 MB na pocztę i WWW		Bez pakietu Basic	107,01 zł
									Z pakietem Basic	84,00 zł
		TwójDom[3]		2048 Kb/s (4096 Kb/s)	256 Kb/s		30 MB na pocztę i WWW		Bez pakietu Basic	141,01 zł
									Z pakietem Basic	118,00 zł
		TwójŚwiat[3]		4096 Kb/s (6144 Kb/s)	512 Kb/s		100 MB na pocztę i WWW		Bez pakietu Basic	167,01 zł
									Z pakietem Basic	144,00 zł
		TwojaFirma[3]		3072 KB/s	384 Kb/s		100 MB na pocztę i WWW		Bez pakietu Basic	542,01 zł
									Z pakietem Basic	519,00 zł
Multimedia Polska	0801706801	Internet 128+	Kablowe	128 Kb/s	64 Kb/s	1 dynamiczny	100 MB na pocztę i WWW	6 GB [4]	12 miesięcy	49,98 zł
									Nieokreślony	59,99 zł
		Internet 256+		256 Kb/s	128 Kb/s		100 MB na pocztę i WWW	10 GB [4]	12 miesięcy	59,99 zł
									Nieokreślony	79,99 zł
		Internet 512+		512 Kb/s	256 KB/s		200 MB na pocztę i WWW	15 GB [4]	12 miesięcy	79,98 zł
									Nieokreślony	95,99 zł
		Internet 1Mb+		1024 Kb/s	256 Kb/s		200 MB na pocztę i WWW	25 GB [4]	12 miesięcy	119,99 zł
									Nieokreślony	138,99 zł
		Internet 2Mb+		2048 Kb/s	256 Kb/s		200 MB na pocztę i WWW	35 GB [4]	12 miesięcy	199,99 zł
									Nieokreślony	239,97 zł
		Internet Starter 128+		128 Kb/s	64 Kb/s		100 MB na pocztę i WWW	500 MB [4]	Nieokreślony	29,00 zł
		Internet Starter 512+		512 Kb/s	256 Kb/s		200 MB na pocztę i WWW	1 GB [4]	Nieokreślony	39,00 zł

1) W przypadku opcji dostępowej przez Telewizję Kablową Netia prędkość wysyłania jest równa prędkości odbierania.
2) W przypadku korzystania z Pakietu Pełnego TV.
3) Ceny dostępu do Internetu dla terenu Warszawy i okolic. W innych miastach pakiety mogą być inaczej zbudowane i ich cena może różnić się od tej oferowanej w Warszawie.
4) Limit transferu jest możliwy do zniesienia. Operacja zniesienia wymaga miesięcznej opłaty. Wysokość tej opłaty zależna jest od pakietu i określona jest w cenniku.
5) W przypadku wybrania oferty bez linii telefonicznej trzeba doliczyć 36,60 zł do ceny końcowej.

CES 2007 hala pełna gwiazd!

Grzegorz Kubera | Migawki w Las Vegas

Targi elektroniki powszechnego użytku cieszą się z roku na rok większym zainteresowaniem wśród użytkowników komputerów. Podczas tegorocznej imprezy, która odbyła się w dniach 8-11 stycznia w Las Vegas, CES obchodziło swoje czterdzieste urodziny. Co można było zobaczyć w Convention Center?

Pierwsza impreza Consumer Electronics Show odbyła się w czerwcu 1967 r. w Nowym Jorku. Od 1978 do 1994 r. targi przeprowadzane były dwa razy w roku: w styczniu w Las Vegas pod nazwą Winter Consumer Electronics Show oraz w czerwcu w Chicago, gdzie znane były jako Summer Consumer Electronics Show. To właśnie na CES po raz pierwszy zaprezentowane zostały urządzenia do dziś odgrywające niemałą rolę w życiu użytkowników komputerów i nie tylko. W skrócie: w roku 1970 przedstawiono magnetowid, odtwarzacz płyt CD zadebiutował w 1981 r., nośniki DVD pokazano 15 lat później, a w 2001 koncern Microsoft przeprowadził prezentację konsoli do gier Xbox. Tegoroczna impreza również zawierała pokazy kilku świetnych produktów.

>>> To naprawdę 'amazing'!

Komputery, komputery

Ogromną rolę na targach CES odgrywa firma Intel, która nadaje im komputerowego charakteru. Koncern zaprezentował **procesor Core 2 Quad Q6600 – pierwszy układ czterordzeniowy, który przeznaczony jest na rynek domowy**. Nowość ta pracuje z częstotliwością 2,4 GHz i została wyposażona w 8 MB pamięci podręcznej drugiego poziomu. Cena procesora to 851 dolarów przy zakupach hurtowych wynoszących co najmniej 1000 sztuk. Jak dotąd jedynym czterordzeniowym układem dedykowanym odbiorcom domowym (głównie graczom) był Core 2 Extreme QX6700, który różni się od Q6600 zegarem wyższym o 200 MHz i ceną hurtową 999 „zielonych". Ponadto Intel uruchomił sprzedaż dwóch nowych czterordzeniowych procesorów Xeon (modele Xeon X3220 – 2,4 GHz, oraz Xeon X3210 – 2,13 GHz), przeznaczonych do serwerów jednoprocesorowych.

Korporacja Toshiba postanowiła obniżyć ceny odtwarzaczy HD DVD. Firma zaprezentowała najnowsze urządzenie, które gdy tylko pojawi się na rynku, ma duże szanse, by stać się hitem wiosny 2007. Sprzęt będzie kompatybilny z obrazem Full HD obsługującym 1080 linii poziomych z progresywnym skanowaniem. Cena tego novum wynieść ma ok. 600 USD. Zanim jednak nastąpi premiera odtwarzacza (oznaczenie HD-A20), firma wprowadzi obniżki cenowe dla dwóch poprzednich urządzeń: HD-A2 i HD-XA2. Nowe ceny wyniosą odpowiednio 500 i 1000 dolarów.

Więcej miejsca przede wszystkim

Producenci dysków twardych zapowiedzieli sporo nowości. Firma Hitachi dołączyła dyskiem z serii Deskstar 7K1000 do terabajtowego wyścigu zapoczątkowanego przez Seagate. Obie korporacje **zamierzają wprowadzić do sprzedaży dyski twarde 3,5" o pojemności 1 TB jeszcze w tym roku.** Producent zapowiedział też modele o pojemności 750 GB z rodziny Deskstar i CinemaStar oraz dysk 1 TB z CinemaStar – seria CinemaStar to produkty przygotowane z myślą o zastosowaniu ich w urządzeniach zapisujących cyfrowe materiały wideo (DVR) i komputerach pracujących jako część kina domowego.

Nowości pojawią się na rynku z interfejsami Serial ATA i Parallel ATA. **Terabajtowy „twardziel" Hitachi ma kosztować ok. 400 dolarów, co daje 40 centów za gigabajt.** Jednak kto czeka na tak pojemne dyski? Na to samo pytanie odpowiedzi postarała się udzielić firma analityczna iSuppli. Według analityków, przez kolejne 5-7 lat dyski twarde o pojemności 1000 gigabajtów nie będą się cieszyły wyjątkowo dużą popularnością. Zdaniem firmy, obecnie najpopularniejsze pojemności napędów HDD to od 100 do 160 GB.

Wojna formatów się skończy

Warner Bros. poinformowało, że zamierza położyć kres wojnie formatów Blu-ray i HD DVD. Podczas prezentacji w Las Vegas firma zaprezentowała produkt kryjący się pod nazwą Total HD. Jest to płyta o konstrukcji pozwalającej na odtwarzanie jej zarówno w napędach Blu-ray, jak i HD DVD. Na początku krążki Total HD będą oferowały tylko dwie warstwy: Blu-ray, HD DVD. Później mają zostać wyposażone w trzecią, odpowiedzialną za pracę z typowymi odtwarzaczami DVD. Warner Bros. bardzo dobrze wytłumaczyło zainteresowanym, że technologie Blu-ray i HD DVD korzystają z tego samego rodzaju lasera, jednak nie są ze sobą kompatybilne. Firma jest zdania, że nośniki Total HD powinny się stać bardziej popularne od uniwersalnych czytników, które wspierają zarówno HD DVD, jak i Blu-ray – tego rodzaju urządzenie pokazała m.in. firma LG. **Niestety nie wiemy, czy wszystkie dostępne obecnie odtwarzacze będą w stanie obsłużyć nowe nośniki.**

Z kolei TDK zapowiedziało produkcję **płyt Blu-ray o pojemności 200 GB.** Firma chwaliła się, że nowe krążki będą mogły pomieścić 18 godzin materiału filmowego w formacie HD. Inną nowością są płyty Mini Blu-ray (średnica 8 cm), które pojawią się na rynku w wersjach 16,5-gigabajtowych.

Laptopy rządzą!

Tegoroczne targi CES 2007 przepełnione były nowinkami dla laptopów. Jedną z najciekawszych jest platforma Nvidia Preface Personal Media Display – zdobywca tytułu CES Innovations 2007. Rozwiązanie to ma dodatkowy procesor i wyświetlacz, dzięki czemu pozwala użytkownikom komputerów przenośnych na dostęp do informacji nawet wtedy, gdy notebook jest wyłączony. Nowa wersja tej platformy oferuje połączenia bezprzewodowe w technologii Bluetooth – laptopy z funkcją SideShow mają dzięki temu dostęp do poczty, cyfrowych fotografii oraz innych danych. **Koreańska firma Samsung pokazała baterie paliwowe dla notebooków, które pozwalają im pracować przez cały miesiąc.** Pojemność opracowanej baterii wynosi 1200 Wh. Samsung przeprowadził nawet testy, wykorzystując w tym celu komputer Samsung Sense Q35. Notebook pracował z baterią przez miesiąc, gdy dziennie wykorzystywano go po osiem godzin!

Kolejnym wartym uwagi urządzeniem jest XG Station firmy ASUS. Jest to **zewnętrzna karta graficzna z możliwością rozbudowy**. Nowość ma interfejs ExpressCard, wejście dla słuchawek oraz porty USB 2.0. XG Station łączy się z jednej strony z ekranem zewnętrznym, z drugiej zaś z notebookiem. ASUS poinformował, że dzięki XG Station – po przeprowadzonych testach na laptopie wyposażonym w zintegrowany układ graficzny, jaki znajduje się w chipsecie Intel 945GM – udało się uzyskać dziewięciokrotnie wyższą wydajność w grach wideo. Urządzenie ma slot PCI-e x16 oraz ekran prezentujący niektóre informacje systemowe. Użytkownik może nawet kontrolować szybkość działania procesora graficznego – czyli podkręcać grafikę! Cena ma wynieść ok. 600 dolarów. Obecnie dostępne są tylko produkty zaopatrzone w kartę graficzną ASUS EN7900GS – możliwe, że później na rynku pojawią się XG Station bez lub z innymi kartami.

Canon i Toshiba bez SED

Osoby czekające na prezentację ekranów SED nieco się zawiodły. Dwie korporacje, Canon i Toshiba, które miały zaprezentować nowoczesne wyświetlacze bazujące na technologii SED, niestety nie dopięły swego. Podobno absencja urządzeń Toshiby – ekranów SED o przekątnej 55 cali, wynika ze sporów patentowych z amerykańską firmą Nano-Proprietary, która kontroluje jedną z technologii będącą podstawą wyświetlaczy SED.

Według osób pracujących nad technologią SED, nowe urządzenia mają oferować jakość obrazu lepszą od ekranów LCD i plazmowych. SED przypominają w działaniu tradycyjne monitory CRT, jednak nie wymagają stosowania ciężkich kineskopów z działaniem elektronowym. Ekrany SED są nawet dwukrotnie cieńsze niż LCD!

>>> Jeeej, ludzi więcej niż na świętej pamięci E3.

>>> Jak zwykle przy rocznicach były też nudne mowy.

A na koniec...

Philips przedstawił zaawansowany system nagłaśniający Ambisound. **Nowe rozwiązanie za pomocą jednego głośnika potrafi emitować dźwięk jakości systemu przestrzennego 5.1.** Zastosowana technologia emisji dźwięku, która wykorzystywana jest w urządzeniu Ambisound HTS8100, umożliwia zastąpienie systemu 5.1 jednym głośnikiem, bez odczuwalnej różnicy w jakości dźwięku. Dzieje się tak dlatego, że Ambisound SondBar transmituje fale dźwiękowe w różnych kierunkach z różnym natężeniem, co wywołuje wrażenie tworzenia przestrzeni dźwiękowej, podobnej do tej z systemu nagłaśniającego 5.1. Sprzedaż detaliczna ma się rozpocząć w drugim kwartale tego roku. Cena nie przekroczy 1000 dolarów.

Niektóre z zaprezentowanych nowinek na pewno zdołają na stałe zaistnieć na rynku. Inne zaś będą się cieszyć takim popytem jak ciężarówki z piaskiem na środku pustyni. Co okaże się świetnym rozwiązaniem, a co klapą na całej linii? Zachęcam do obserwowania rynku – tam jest odpowiedź! **|CDA|**

>>> Pytanie dla uważnych czytelników – co to jest?

Nowości Microsoftu

Z ust współzałożyciela Microsoftu, Billa Gatesa, padły następujące słowa: *„Zmiany wprowadzone przez komputery do stylu życia ludzi, jak i technologie mobilne oraz powszechny dostęp do Internetu to tylko namiastka tego, co nas czeka. Prawdziwe rewolucje dopiero nadejdą. Obecnie dostępne oprogramowanie w znaczący sposób ułatwia użytkownikom wykorzystanie drzemiącej w nich kreatywności – publikowania i odbierania cyfrowych dzieł, tworzenia ich – oraz rozszerza pojmowanie społeczności i otoczenia".*

Pokaz Microsoftu zaczął się od premierowego zaprezentowania kilku funkcji systemu Windows Vista. Niemałe zainteresowanie wzbudził program GroupShot, który służy do półautomatycznej obróbki zdjęć. Pomyślnie przebiegła też prezentacja DreamScene – narzędzia pozwalającego na ustawienie dowolnego filmu za tło pulpitu Visty. Poza tym Gigant z Redmond przedstawił przykład integracji oprogramowania i usług z wykorzystaniem w tym celu Visty: pakietu MS Office, usługi Live Search oraz kontrolera konsoli Xbox 360. Gates zapowiedział również kilka konstrukcji komputerów inspirowanych nowymi możliwościami Visty, m.in. HP TouchSmart z ekranem dotykowym, Sony VAIO VGX-TP1 ze zdalnie obsługiwanym centrum rozrywki oraz Toshiba Portege R400 – notebooka wyposażonego w technologię SideShow. Firma Microsoft wiąże też duże nadzieje z usługą IPTV, która zadebiutuje na rynku w tym roku.

Tajemniczy Windows Home Server okazał się małą skrzynką pozbawioną monitora – produkt ten ma tylko dostarczać pliki innym komputerom w domowej sieci. Serwer będzie pracował pod kontrolą systemu pochodzącego z rodziny 2003 Server. Urządzenie wyceniono na 500 dolarów. W jego wyposażeniu znajdziemy procesor porównywalny z Intel Pentium 3, 1 GHz, 512 MB pamięci RAM, 80-gigabajtowy dysk twardy, napęd DVD oraz kartę sieciową 100 Mbps. Windows Home Server ma służyć do przechowywania dokumentów i plików oraz stanowić platformę dla niezależnych producentów oprogramowania, które realizują ideę inteligentnego domu.

Konsola Xbox 360 także miała swoje pięć minut – będzie nowa wersja! Microsoft poinformował, że **Xbox 360 v2** (nazwa kodowa: *Zephyr*) będzie miał złącze HDMI i procesor w architekturze PowerPC (65 nm), co umożliwi instalację bardziej cichego systemu chłodzenia, oraz dysk twardy 120 GB.

>>> Ma tyle pieniędzy, a cały czas chodzi w niebieskiej koszuli. Bill, idź w końcu na zakupy!

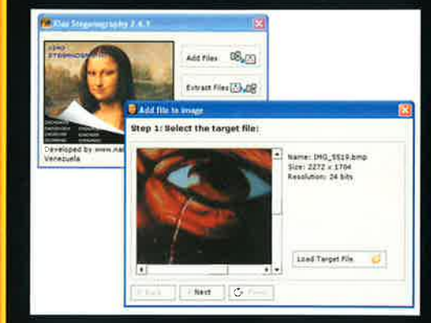
Dokumenty (nie)widzialne

Grzegorz Kubera | Ukrywamy i szyfrujemy dane

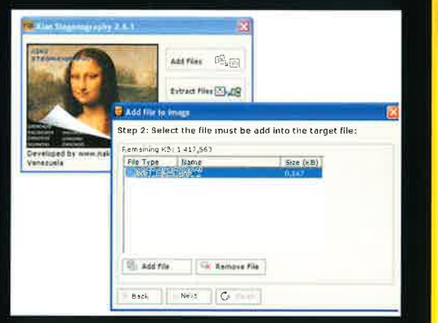
Jeżeli trzymamy swoje tajemnice na dysku twardym, a do komputera ma dostęp kilku użytkowników, powinniśmy skutecznie zabezpieczyć nasze cenne dane. Nikt nie chciałby przecież, aby jego poufne dokumenty wpadły w niepowołane ręce!

Ważne dane w pliku graficznym

Xiao Steganography to niewielkie narzędzie, dzięki któremu możemy zapisać w pliku graficznym dodatkowe informacje, nie powodując przy tym żadnych zmian w rozmiarze danego obrazka. Program Xiao Steganography współpracuje z formatem BMP. Oto przykład zastosowania aplikacji:



>>> Włączamy program, klikamy przycisk **Add Files** i wybieramy obrazek zapisany w formacie BMP, wiedząc przy tym, że im większa rozdzielczość grafiki (objętość pliku), tym więcej tekstu uda nam się zakodować.



>>> Przechodzimy do następnej operacji i wybieramy tekst zapisany w formacie TXT. Następnie wpisujemy hasło, które zabezpieczy ukryte informacje, i gotowe. Aby zapoznać się później z niewidoczną wiadomością, uruchamiamy Xiao Steganography i wybieramy opcję **Extract Files**.

Dysk twardy komputera już dawno temu stał się naszym sejfem, w którym przechowujemy dokumenty do pracy, prywatne fotografie, domowe rachunki i inne mniej lub bardziej poufne pliki. Niestety zabezpieczenie w tym sejfie nie jest najwyższej jakości. Prawdę mówiąc, nie ma go prawie wcale. Najwyższy czas zapoznać się z programami, które pomogą chronić nas przed wścibskimi, niepowołanymi użytkownikami.

Zabawa w chowanego

Ukrywanie plików za pomocą systemu, czyli nadanie im atrybutu **Ukryty**, jest skuteczne tylko do chwili, gdy niepowołana osoba uruchomi opcję ***Pokazuj ukryte pliki i foldery***. Ta metoda ochroni nas wyłącznie przed niedoświadczonymi użytkownikami. Aby uzyskać większe bezpieczeństwo, na początku warto się zapoznać z prostą metodą, którą zna zdecydowanie mniej osób. Należy zaznaczyć dowolny folder i nacisnąć klawisz [F2], dzięki któremu wejdziemy w tryb edycji nazwy. Wówczas do istniejącej nazwy dopisujemy ciąg znaków: **.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}** (np. Fotki.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}), i odkrywamy, że nasz dokument zmienił się nie do poznania. Ikona ukrywanego katalogu zmieni się w ikonę Panelu sterowania, a gdy wyświetlimy jego zawartość, na ekranie pojawią się znajome skróty do wszystkich apletów znajdujących się w Panelu sterowania – odtąd nikt nie będzie w stanie nawet zobaczyć, jakie pliki ukryliśmy! Aby wyświetlić prawdziwą zawartość folderu, wystarczy usunąć lub dodać jedną literę bądź cyfrę w nazwie.

Ciąg znaków jest dość trudny do zapamiętania, jednak warto go sobie przyswoić, gdyż metoda jest skuteczna, a jednocześnie nie wymaga instalowania żadnych programów do szyfrowania itd. Jeśli jednak nie jesteśmy w stanie zapamiętać nietypowego hasła, można skorzystać z darmowego programu **Secrecy File & Folder Hider**, który zrobi to za nas.

MaxCrypt: Manage Volumes

Jeżeli zależy nam na naprawdę skutecznej metodzie ukrywania danych, musimy sięgnąć po specjalny program. Jedną z bardzo dobrych aplikacji tego rodzaju jest darmowy **MaxCrypt 2**. Gdy go zainstalujemy, na ekranie pojawi się prośba o utworzenie profilu użytkownika chronionego osobistym hasłem dostępu. Kiedy się zalogujemy, będziemy mogli skorzystać z dwóch świetnych narzędzi: **Manage Volumes** oraz **MaxConceal**.

Korzystając z pierwszego z nich można tworzyć zaszyfrowane obszary dysku, które następnie są instalowane w systemie operacyjnym jako dodatkowe napędy. Kiedy napęd ten jest podłączony do systemu, użytkownik może umieszczać na nim dowolne foldery oraz pliki i korzystać z nich. Aby uniemożliwić dostęp do tych danych, wystarczy „odmontować" napęd lub wylogować się z MaxCryptu. Wówczas w miejscu, w którym mogliśmy korzystać z napędu, na dysku twardym pojawi się niemożliwy do otwarcia zaszyfrowany plik – będzie zawierał wszystkie dane, jakie wcześniej tam umieściliśmy. Warto wiedzieć, że każdy z tych plików ma określoną w momencie tworzenia woluminu wielkość, bez względu na to, jak wiele obiektów znajduje się w „ukrytym napędzie". Pliki można też swobodnie przenosić i tworzyć ich kopie zapasowe. Za każdym razem, gdy włączymy program MaxCrypt, będziemy mogli zainstalować w systemie wszystkie przygotowane woluminy!

MaxCrypt: MaxConceal

Drugą, nie mniej interesującą funkcją programu MaxCrypt, jest mechanizm MaxConceal. Aby uzyskać do niego dostęp, włączamy przycisk **Conceal Files**. W oknie, które wyświetli program, z drzewa eksploratora wskazujemy pliki lub foldery, jakie mają się stać niewidzialne. Następnie zaznaczamy je i klikamy ikonę z plusem, dzięki czemu zostaną dołączone do listy **Object to Conceal**.

Ciekawe efekty przynosi funkcja pozwalająca ukryć wszystkie pliki o określonym rozszerzeniu (np. pliki MP3) niezależnie od ich lokalizacji. **W chwili gdy wylogujemy się z programu, wszystkie pliki dodane do listy ukrytych obiektów zupełnie znikną z dysku.** Naturalnie tylko dla oczu postronnego obserwatora.

Zasada działania MaxCryptu jest zgoła inna niż programów, które wykorzystują metodę opisaną w pierwszym akapicie. Aplikacja ta po prostu przechwytuje wszystkie operacje zachodzące na dysku, które system operacyjny stara się przeprowadzić na ukrytych plikach i folderach. Tym sposobem zwracana jest spreparowana informacja, że nic się tam nie znajduje, dzięki czemu żądane obiekty faktycznie znikają z dysku – nie mają żadnej objętości, nie da się ich odnaleźć za pomocą wyszukiwarki systemowej, jak również nie można stwierdzić, czy na dysku umieszczone są ukryte dane. Jeśli chcemy zapewnić swoim plikom maksymalne bezpieczeństwo, możemy ukryć również zaszyfrowany plik, który zawiera zawartość woluminu – rozwiązanie to sprawi, że nie będzie nawet wiadomo, że mamy coś do ukrycia. :)

Program doskonały?

Niestety MaxCrypt [do pobrania ze strony www.kinocode.com] nie jest programem doskonałym. Jego największa wada to brak wbudowanych mechanizmów ukrywania jego obecności w systemie. Gdy wścibscy użytkownicy zobaczą, że w aplecie „Dodaj lub usuń programy" w Panelu sterowania znajduje się MaxCrypt, prawdopodobnie zaczną podejrzewać, że na dysku twardym są ukryte dane. Takie możliwości jednak mają tylko komercyjne programy, dlatego z darmowych narzędzi MaxCrypt jest godny polecenia.

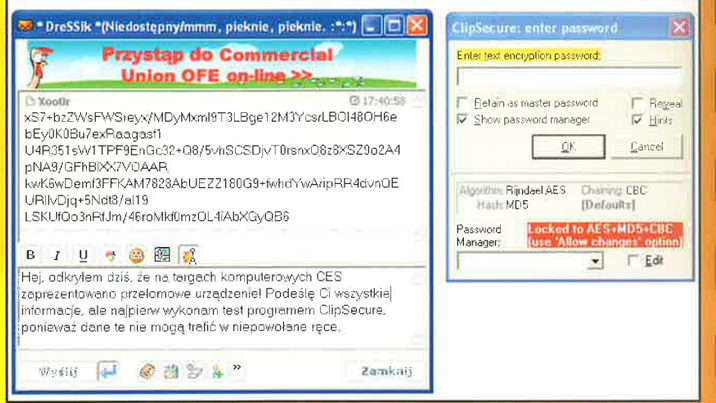
Warto wiedzieć, że nasze szanse na skuteczne ukrywanie plików znacznie wzrosną, gdy będziemy stosować się do **pięciu żelaznych zasad**. Mimo że dużo osób o nich słyszało, mało kto je wykorzystuje i – co ważniejsze – pamięta, że istnieją. **CDA**

Secrecy File & Folder Hider – jak to działa?

Narzędzie to charakteryzuje łatwa obsługa. Aby zmienić dany plik lub folder w Panelu sterowania, uruchamiamy program, odnajdujemy interesujący nas dokument i włączamy funkcję Lock (Zablokuj).

Zablokowane w ten sposób dane nie tylko zmienią się w Panel sterowania, ale i znikną z widoku – narzędzie nada im atrybut Ukryty. W celu zajrzenia do zawartości folderu należy najpierw włączyć opcję *Pokazuj ukryte pliki i foldery*, a później odnaleźć w programie ukryty plik i wybrać funkcję Unlock (Odblokuj).

Ściągnij: http://www.softpedia.com/get/Security/Lockdown/Secrecy-File-and-Folder-Hider.shtml (koniecznie wersja 2.4!)



>>> Przykład zastosowania programu ClipSecure.

ŻELAZNE ZASADY UKRYWANIA DANYCH

1. Podczas instalowania programu do ukrywania i szyfrowania danych wybierzmy dla niego niestandardową lokalizację! Jeśli narzędzie NIE znajdzie się np. w katalogu C:\Program Files, zwiększymy szanse, że wścibski użytkownik nie natrafi na ślady takiej aplikacji, dzięki czemu nie będzie podejrzewał, że mamy coś do ukrycia.
2. Jeżeli zdarza się nam odejść od komputera, wylogujmy się bądź zablokujmy dostęp do danych. Najprostszym sposobem jest ustawienie wygaszacza ekranu zabezpieczonego hasłem.
3. Pamiętajmy o usuwaniu skrótów z menu Start programów, które służą do ukrywania. Proponuję, aby zostawić tylko skrót na pulpicie, ale zmienić jego nazwę i ikonę – sprawić, by na pierwszy rzut oka program wyglądał, jakby był np. najnowszą częścią Need for Speeda.
4. Zrezygnujmy z usuwania plików poprzez wyrzucenie do systemowego Kosza. Wykorzystujmy bezpieczniejszy sposób – kombinację klawiszy [Shift] + [Delete].
5. Regularnie czyśćmy historię otwieranych plików oraz otwieranych stron WWW.

Fundamentalne pytania...

Khedron [khedron@op.pl] | O płytach niepłytkie rozważania.

W dwóch poprzednich odcinkach trudno było ustrzec się od odmieniania na wszystkie możliwe sposoby słowa „marketing". Bohaterów dzisiejszego NDSN zdaje się jak na razie (z jednym, za to ogromnym wyjątkiem) omijać przynajmniej najbardziej skrajna forma tych pułapek.

Płytom głównym brak spektakularnych megaherców, megabajtów i gigaflopów, na jakie można złapać klienta w przypadku procesorów czy kart graficznych. Z tego powodu walka musi się odbywać w większym stopniu na poziomie rzeczywistych możliwości, jakości wykonania i ceny.

Nie oznacza to, że świat komputerowych fundamentów wolny jest od pułapek, niemniej – przynajmniej na pierwszy rzut oka – są one mniej widoczne niż w przypadku wymienionych wcześniej podzespołów. **Źle dobrana płyta główna może oznaczać niepotrzebny wydatek kilkuset złotych, a nawet zamienić komputer z C2D E6700 i GF8800GTX w żółwia.**

Do tej pory przy omawianiu płyt głównych skupiałem się na rozwiązaniach dla Athlona, najpierw XP, następnie 64. Nieco macosze traktowanie podstawy dla procesorów Intela miało dwie przyczyny – jeśli płyta była zbudowana na układach tej firmy, pracowała z jej procesorami poprawnie i podkręcanie tych procesorów, choć było możliwe, nie dawało spektakularnego wzrostu mocy w grach. O ile dobre podkręcenie Athlona potrafiło dać spory wzrost wydajności, Pentium 4 po prostu miał szybszy zegar, zjadał więcej energii i... to wszystko; fps-ów nie przybywało.

Wraz z premierą Core2Duo zmieniło się to całkowicie. Ogromna podatność tych procesorów na podkręcanie podniosła również wymagania wobec przeznaczonych pod nie płyt. Wprawdzie C2D umieszcza się w tej samej podstawce co P4, ale posiadacze starszych płyt z tym złączem raczej nie mają możliwości łatwego przejścia na nowy procesor. Większość z nich nie będzie pracowała z C2D, a te, które będą mogły to zrobić, nie dadzą nic ponad standardowe parametry.

Kilka słów o chipsetach

Na szczęście wraz z nowym procesorem Intel udostępnił przeznaczone dla niego chipsety – P965. Również Nvidia wypuściła na rynek swoje nForce6xx, przechwalając się ich możliwościami.

Najdroższym z nowych układów jest **nForce680i SLI** („i" w nazwie oznacza producenta procesora, do którego przeznaczony jest układ, czyli Intel). Pozwala on na obsługę kart graficznych w trybie SLI z pełną prędkością PCIe x16 dla każdej z nich, współpracę z pamięciami DDR2 do 1200 MHz i podobno ustawienie FSB nawet do 525 MHz. Jego tańsza odmiana – **nForce650i SLI**, obsługuje dwie karty graficzne w trybie SLI, ale w takim przypadku będzie to PCIe x8 i pamięci do DDR2 800 MHz. nForce650i Ultra od nForce650i SLI różni się jedynie brakiem obsługi kart graficznych w trybie SLI.

Nowe układy Nvidii ukazały się najpierw w wersjach dla procesorów Intela. Zwolennicy AMD muszą poczekać na swoją kolej. Dostępny jest już dla nich układ nF680aSLI, ale jego premierę ogłoszono głównie ze względu na konieczność przedstawienia platformy 4x4, w skład której wchodzą dwa dwurdzeniowe procesory AMD. W tym teście zostanie ona pominięta ze względu na brak jakiegokolwiek argumentu przemawiającego za użyciem jej w komputerze gracza.

Kiedyś płyty główne były znacznie mniej kolorowe...

Płyty dla AMD AM2 opierają się więc jak na razie na rodzinie układów nForce5xx. Najdroższym z nich jest nF590SLI. Pozwala na obsługę dwóch kart w trybie SLI z szybkością PCIe x16 dla każdej z nich, pamięci DDR2 do 800 MHz. NF570SLI pozwala kartom w trybie SLI na pracę z prędkością PCIe x8, natomiast 570Ultra nie udostępnia w ogóle trybu SLI. Dostępne są również tańsze układy nF550 i 500, choć nie są jak na razie zbyt rozpowszechnione na rynku. Dla zwolenników S939 nie pojawiają się żadne nowości; mogą więc oni kierować się radami z poprzedniego NDSN traktującego o płytach głównych.

Z oczywistych powodów Intel nie produkuje chipsetów płyt głównych dla procesorów AMD. Ma za to w ofercie gwiazdę pierwszej wielkości dla swoich C2D. Najnowszy Intel P965 to obecnie bez wątpienie najlepszy z układów dla tych procesorów. Za jedyną jego niedoskonałość można by uznać brak wsparcia dla SLI. W dalszej części artykułu wyjaśnię, dlaczego „wada" ta nie ma tak naprawdę żadnego znaczenia.

Intel P965 daje nam wszystko, czego potrzebujemy, aby wycisnąć z C2D najwyższą dostępną wydajność. Być może na papierze układy nF680iSLI Nvidii prezentują się bardziej imponująco, ale w praktyce nie są w stanie dorównać wydajnością produktowi Intela. P965 oficjalnie wspiera pamięci do 800 MHz i FSB 1066 MHz. Nie ma zintegrowanego kontrolera IDE, ale producenci instalują go na płytach jako oddzielne układy. Pobiera za to niewiele mocy, jest bardzo stabilny i daje możliwość pracy FSB z częstotliwością ponad 500 MHz! To wartość nieosiągalna jak na razie dla żadnych innych chipsetów, nie wyłączając zachwalanego jako układ przeznaczony do overclockingu nForce680i SLI Nvidii.

Niecały rok temu Intel zaprezentował układy 975X. Kupno płyt opartych o nie trudno polecić. Obsługa ATI CrossFire (to chyba miał być cios dla Nvidii, ale raczej nie wyszedł) to mało ważny szczegół. Oficjalne wsparcie dla FSB1333 jest mniej istotne niż realne możliwości płyt, ale w największym stopniu zniechęca cena. **Zdecydowanie zbyt wygórowana i nieodpowiadająca realnej wartości.**

Źle dobrana płyta główna może zamienić komputer z C2D E6700 i GF8800 GTX w powolną kupę krzemowego złomu.

...ale dawane przez nie możliwości również są nieporównywalne.

Kto mu da skrzydła?

(czyli najlepsza płyta dla Core2Duo)

Dla osób chcących zbudować komputer o najwyższej wydajności, jakości i stabilności pracy, bazujący na procesorze Core2Duo najlepszym wyborem będzie płyta **Asus P5B Deluxe**. Ma ona tylko jedną wadę – niezwykle wysoką cenę. **650 zł** to bardzo dużo, choć jeśli kogoś stać na taki wydatek, z pewnością nie będzie go żałował. Jakość wykonania płyty stoi na najwyższym możliwym poziomie. Trzyletnia gwarancja potwierdza zaufanie, jakie Asus ma do swoich produktów.

Układy na P5B Delux chłodzone są pasywnie za pomocą radiatorów i rurki cieplnej. W przypadku wykorzystania chłodzenia wodnego można też założyć dołączany przez producenta wentylator. Nie powinno się tego robić przy zastosowaniu tradycyjnego coolera (nawet innego niż BOX-owy), gdyż zakłócenie obiegu powietrza może doprowadzić do przegrzania się procesora i układów. Do płyty dołączono także wszystkie niezbędne kable, stereofoniczny mikrofon (cholera wie, po co, ale miłośników Skype'a pewnie to ucieszy) i dość bogate oprogramowanie.

Dobre wyposażenie to miły dodatek, ale ważniejsze są parametry techniczne i możliwość ich wykorzystania. Regulacja ustawień z poziomu BIOS-u to bardzo mocna strona Asusa. Nawet liczba ustawień pamięci (pięta achillesowa płyt z układami Intela) będzie wystarczająca dla każdego doświadczonego użytkownika. Możemy w ogromnym stopniu regulować takie parametry, jak: wartość FSB, napięcia procesora, pamięci, napięcia chipsetu, timingi pamięci i wiele innych. Płyta ma możliwość zapisania w BIOS-ie wybranych przez nas ustawień i odtworzenia ich np. po nieudanej próbie kolejnego podniesienia parametrów. Mniej zaawansowani użytkownicy znajdą tu funkcję automatycznego podkręcania. Niestety działa ona dość niemrawo, a proponowane przez nią ustawienia plasują się daleko poniżej możliwości C2D i są raczej symboliczne.

Na żadnej innej płycie głównej nie udało mi się tak mocno podkręcić procesorów jak na tym Asusie. Każdy E6300 mógł na niej osiągnąć co najmniej 2600 MHz, zaś E6400 – 2900 MHz. W większości nie było problemu z pracą z jeszcze wyższymi parametrami. System pracował w pełni stabilnie, temperatury utrzymywały się w znośnych granicach, a wydajność przyprawiała o zawrót głowy.

Alternatywy

Ponad 200 zł tańszy Gigabyte GA-965P-S3 również pozwala na spore podniesienie zegara C2D. Jego wyposażenie zawiera jedynie niezbędne elementy, ale co najmniej dobre wykonanie nie daje powodów do narzekania. Podstawowe parametry są charakterystyczne dla układów 965P. Niestety chłodzenie układów chipsetu to zaledwie radiatory. Przy bardzo mocnym O/C na dłuższą metę niezbędne może się okazać dołożenie do nich odpowiednich wentylatorów. Za 420 zł trudno oczekiwać wyposażenia na miarę Asusa Deluxe czy Gigabyte GA-965P-DQ6.

Temu ostatniemu z pewnością również warto poświęcić kilka słów, ale z przyczyn innych niż do tej pory. **Płytę tę z zadziwiającym uporem polecało mnóstwo sprzedawców jako najlepszą do overclockingu Core2Duo**. Przeglądając ogromny wachlarz możliwości regulacji BIOS-u, rzeczywiście trudno odmówić im racji. Tyle że teoria swoją, a praktyka swoją drogą. Na tej płycie osiągałem przy podkręcaniu średnio ponad 200 MHz mniej niż na Asusie P5B Deluxe. W połączeniu z ceną o ponad 100 zł wyższą niż u Asusa stawia to płytę Gigabyte'a na straconej pozycji. Trzeba jej po prostu unikać.

Gigabyte GA-965P-S3 to najtańsza płyta, jaką można polecić pod C2D. Absolutni minimaliści mogliby jeszcze pokusić się na kolejne 100 zł oszczędności, łącząc ten procesor z którąś z płyt zbudowanych w oparciu o starsze układy Intela lub Nvidii (rodzina 945, nForce570Ultra), ale odbędzie się to kosztem możliwości jego podkręcenia. W takim przypadku równie dobrze można oszczędzić kolejne 200 zł kupując AthlonaX2. Wyjściowo wydajność w grach będzie podobna, a jak już liczyć każdą złotówkę, to konsekwentnie.

WySLIzgani

Absolutną nowością są obecnie płyty oparte o układy **nForce680i SLI**. Reakcja testujących jest w tym przypadku standardowa – bezkrytyczny zachwyt. **Według mnie, w ogóle nie warto zwracać na te płyty uwagi. Ich cena – od 900 do ponad 1200 zł – nie ma żadnego przełożenia na oferowane realne możliwości**.

EVGA nForce680I SLI jest tego doskonałym przykładem. Na papierze parametry płyty wyglądają imponująco. Wśród nich najbardziej eksponowane to: ogromna liczba ustawień pamięci, w tym praca z modułami 1200 MHz oraz obsługa kart graficznych w trybie SLI. W praktyce – gdyby Intel dysponował jedynie układami 975X, z pewnością Nvidia miałaby sporą przewagę. W konfrontacji z P965 nF680i SLI nie wypada zbyt dobrze. Poraża przede wszystkim cena. Również O/C nie wychodzi tak dobrze jak na układach Intela. Pamięci 1200 MHz kosztują ponad dwukrotnie więcej niż 1000 MHz, a nie zauważyłem po ich zastosowaniu żadnego wzrostu wydajności.

Jeśli spojrzycie na wstęp do artykułu, zauważycie tam wzmiankę o marketingowym wyjątku wśród płyt głównych. Właśnie za taki uważam forsowany przez Nvidię od kilku lat tryb SLI. Nie ma najmniejszego nawet uzasadnienia (znów z jednym wyjątkiem), aby chociaż rozważać zabawę z kartami w tym trybie. Cena płyt to jeden z czynników. Cena kart – drugi. Po prostu obecnie taniej jest kupić jedną kartę o wysokiej wydajności niż dwie, które w trybie SLI mogłyby jej dorównać. Ponadto nadal zdarzają się kłopoty z funkcjonowaniem SLI, a w wielu grach wydajność dwóch kart w tym trybie jest niewiele wyższa niż przy zastosowaniu tylko jednej takiej karty. Budując komputer z takim rozwiązaniem trzeba będzie też pamiętać o potrzebie zastosowania znacznie mocniejszego, a co za tym idzie – również droższego zasilacza. Wszystko razem sprawia, **że SLI jest po prostu niecieka-we i niegodne polecenia**. Nie ma nic dziwnego w forsowaniu tego rozwiązania przez Nvidię. Jako jedyny producent kart graficznych pracujących w takim trybie firma ta mogłaby bardzo zyskać na upowszechnieniu SLI. Zaskakujące jest tylko bezkrytyczne podejście do tematu testujących sprzęt...

SLI zyskuje tylko w przypadku rozwiązań najdroższych, opartych o najnowocześniejsze karty graficzne. Jeśli w poduszce zamiast trywialnego puchu masz szeleszczące banknoty o wysokich nominałach, nie pamiętasz, jak otworzyć drzwi do samochodu, bo robi to za ciebie szofer, a artykuł ten czytasz siedząc na złotej plaży jakiejś rajskiej wyspy, popijając drinka, to owszem – możesz kupić odpowiedni komputer, a do niego dwa GF8800GTX. Pamiętaj tylko, że być może w dniu premiery R600 ATI nawet pojedyncza karta tej firmy pokona twój tandem. No ale jeśli pieniądze się nie liczą, to przecież możesz za dwa miesiące wyrzucić swoje karty (5000 zł to żadna kwota) i kupić kartę ATI, może nawet dwie, bo CrossFire działa już dość sprawnie. Pozostali raczej nie powinni się SLI interesować.

Coś dobrego dla Athlona

Wracając do płyt – jeśli ktoś zastanawia się nad kupnem nowego procesora AMD, na pewno ucieszą go ceny płyt pod Athlony. Za 350 zł można nabyć płytę, która w pełni wykorzysta możliwości procesora i da maksymalną oferowaną przez niego wydajność. Najciekawsza z nich to obecnie **Asus M2N-E**. Jakością wykonania w niczym nie ustępuje swojemu krewniakowi dla procesorów Intela.

Co na płytach?

Asus P5B Deluxe

Podstawka	Socket 775
Obsługiwane procesory	Core2Duo, Core2Extreme, Pentium4, PentiumD, CeleronD, czterordzeniowe Core2 (po aktualizacji BIOS-u do najnowszej wersji)
Chipset	Intel P965
FSB (oficjalne)	533/800/1066 MHz
Pamięci	DDR2 533/667/800 MHz maksymalnie 8 GB
Złącza	PCIe 16x, PCIe 4x, PCIe 1x, 3x PCI
Pamięć masowa	– 6 portów SATA 3.0 GB/s – obsługa RAID 0, 1, 5 i 10 – 1 kanał UltraDMA 133/100/66 (maks. 2 urządzenia PATA) – 1 wewnętrzny port SATA 3.0 GB/s – 1 zewnętrzny port SATA 3.0 GB/s
LAN	Dwa gigabitowe kontrolery sieci LAN z funkcją AI NET2 Marvell PCIe i PCI Gigabit LAN
IEE1394	Kontroler TI 1394a obsługujący 2 porty IEEE 1394a (jeden w środkowej części płyty, jeden na panelu tylnym)
USB	8 portów USB2.0 (4 porty w środkowej części płyty, 4 – na panelu tylnym)
Funkcje O/C	Inteligentne narzędzia O/C: – AI NOS™ (system dynamicznego przetaktowywania) – AI Overclocking (inteligentne strojenie częstotliwości procesora) – ASUS PEG Link (automatyczne zwiększanie wydajności karty graficznej) – Narzędzie ASUS AI Booster Precision Tweaker: – vCore: zmiana napięcia CPU z krokiem 0.00625V – vDIMM: 13-stopniowa kontrola napięcia pamięci – vChipset: 4-stopniowa kontrola napięcia chipsetu SFS (Stepless Frequency Selection) – Możliwość ustawienia FSB od 100 MHz do 650 MHz, z krokiem 1 MHz – Możliwość ustawienia częstotliwości pamięci od 533 MHz do 1066 MHz – Możliwość ustawienia częstotliwości PCIe od 100 MHz do 150 MHz, z krokiem 1 MHz Bezpieczny O/C: – ASUS C.P.R. (przywracanie stabilnych ustawień CPU)
Cena (24.01.2007)	640 zł

Asus M2N-E nForce570Ulta

Podstawka	Socket AM2
Obsługiwane procesory	Athlon 64 X2/Athlon 64 FX/Athlon 64/Sempron
Chipset	Nvidia nForce 570 Ultra MCP
FSB (oficjalne)	2000/1600 MT/s
Pamięci	DDR2 533/667/800 MHz maksymalnie 8 MB
Złącza	PCIe 16x, PCIe 4x, 2x PCIe 1x, 3x PCI
Pamięć masowa	– 6 portów Serial ATA 3.0GB/s – obsługa RAID 0, 1, 0+1, 5 – 1 kanał Ultra DMA 133/100/66/33
LAN	Gigabitowy kontroler sieci LAN zintegrowany w chipsecie Nvidia nForce 570 Ultra
USB	Maksymalnie 10 portów USB 2.0/1.1
Funkcje O/C	Inteligentne narzędzia O/C: – ASUS AI NOS™ (system dynamicznego O/C) – AI Overclocking (inteligentne strojenie częstotliwości CPU) – ASUS PEG Link (automatyczne zwiększanie wydajności kart graficznych) ASUS O.C. Profile: narzędzie do zapisu parametrów konfiguracji BIOS-u Precision Tweaker: – vDIMM: 4-stopniowa kontrola napięcia pamięci DRAM – vCore: zmiana napięcia CPU z krokiem 0.0125V – Stepless Frequency Selection (SFS): zmiana FSB od 200 MHz do 400 MHz, z krokiem 1 MHz – Zmiana częstotliwości PCIe x16 od 100 MHz do 200 MHz Bezpieczny O/C: – ASUS C.P.R. (CPU Parameter Recall) Narzędzie ASUS AI Booster Zmienny stosunek częstotliwości FSB/DDR2 Zablokowane częstotliwości PCI/PCIe
Cena (24.01.2007)	355 zł

Ma nawet tak samo rozwiązane chłodzenie układów. Pracuje absolutnie stabilnie i pozwala na tak mocne podkręcenie procesorów, jakie tylko leży w granicach ich możliwości. Wspiera pamięci DDR2 800 MHz i dyski SATA2. Dołączono do niej ciekawe oprogramowanie i podobnie jak inne płyty Asusa, wyposażono ją w trzyletnią gwarancję. Cena sprawia, że trudno polecić coś jeszcze tańszego, a wydajność i parametry – że nie ma sensu kupowanie czegokolwiek droższego. Owszem, na rynku dostępnych jest mnóstwo znacznie droższych płyt pod Athlony. Uparty może na nie wydać nawet 1000 zł, tylko że nie dostanie za tę cenę nic, co by ją choć w drobnej części uzasadniało.

Gdyby nawet 70 zł miało decydować o być lub nie być komputera, można umieścić w nim płytę **MSI K9N Neo-F. Oparta na układach nForce550 ma wszystkie niezbędne dla nowoczesnego peceta rozwiązania**. Pozwoli na stabilną pracę, chociaż bez możliwości mocnego podkręcenia procesora.

Chcący budować komputer absolutnie budżetowy mogą się zainteresować płytami Asus M2V, MSI K9NU Neo-F czy Gigabyte GA-M61VME-S2. Nie jestem jednak zwolennikiem takiego oszczędzania – za kilkadziesiąt złotych mniej dostaniemy gorszą jakość, wydajność, mniej dodatków, często brak możliwości podkręcenia procesora. Naprawdę warto dołożyć i kupić opisywanego wcześniej Asusa.

Wiele osób zapyta, **czy naprawdę Asus M2N-E nForce Ultra 570 jest jedyną płytą pod Athlona, jaką można polecić?** Nie, jest wiele innych dobrych płyt, ale Asus spośród nich wybija się jakością wykonania, ceną i doskonałymi parametrami. Dla posiadaczy procesorów AMD nie ma nic bardziej wartego uwagi. Jeżeli wydacie dużo więcej, nie dostaniecie za to wyższej wydajności, jeśli zaś połakomicie się na zaoszczędzenie kilkudziesięciu złotych, spadek jakości całego komputera może być ogromny.

Podkręcający i niepodkręcający

Jak widzicie, płyty główne to dość specyficzna część komputera. Stanowią o jego jakości, ale w przeciwieństwie do procesorów czy kart graficznych, ich wydajność wcale nie musi rosnąć wraz z ceną. Oczywiście producenci zrobią wszystko, by przekonać nas, że jest inaczej, ale praktyka wykazuje brak uzasadnienia ich twierdzeń. **Rozczarowują szczególnie płyty z nForce680i SLI – wyglądają imponująco w czasie przeglądania tabel z parametrami, podczas gdy w praktyce ustępują intelowskiemu 965P**. Ten ostatni to najlepszy z układów Intela i długo oczekiwany powrót tej firmy do błyskotliwości, jakiej nie było nam dane w jej chipsetach doświadczyć od czasów legendarnego BX-a.

Wybierając podstawę dla Core2Duo nie warto oszczędzać na możliwości podkręcania tego procesora. Zysk wydajności, jaki ono ze sobą niesie, jest naprawdę ogromny. Opisywana płyta nawet za nieco ponad 400 zł w tandemie z C2D E6300, kosztującym koło 720 zł (pisząc o procesorach zawsze podaję ceny wersji BOX), może w rękach doświadczonego użytkownika dorównać, a nawet przewyższyć wydajnością C2D E6700 (cena – 2000 zł) na płycie za dowolną kwotę. Z pewnością gra warta jest świeczki.

Athlony, szczególnie najnowsze, nie dysponują takim ukrytym potencjałem. Niemniej to nadal bardzo wydajne procesory, a w wersji X2 wcale nie muszą – przy standardowych ustawieniach – przegrywać z procesorami Intela. **Dla tych, którzy nie będą nigdy podkręcać komputera, stanowią ciekawą propozycję**. Mogą zaoszczędzić ponad 300 zł, nie tracąc dużo na wydajności. Wystarczy C2D E6300 zastąpić Athlonem X2EE 3800+. Czy warto? Każdy musi sobie na to pytanie odpowiedzieć sam...

Na zakończenie jeszcze jedna mała uwaga. Niedawno zauważyłem, że w części sklepów internetowych **znacznie wzrosły ceny płyt z układami P965**. Być może zrobiono tak, aby podnieść w oczach klientów atrakcyjność ich konkurencji z nForce680SLi (zmniejszono przepaść cenową pomiędzy nimi).

Sklepy będą osobnym tematem NDSN już wkrótce, ale **jeśli zobaczycie polecanego dziś Asusa P5B Deluxe za 700 zł lub M2N-E za 400, po prostu poszukajcie gdzie indziej. |CDA|**

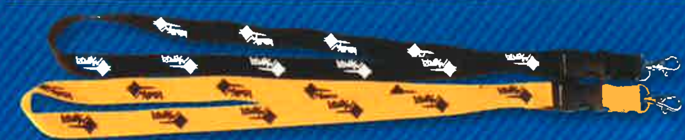
WAŻNE!!!
Kiedy wybieracie płytę główną, koniecznie sprawdźcie, czy będzie ona pracowała poprawnie z posiadanymi lub kupowanymi przez was pamięciami. Ostatnio coraz częściej zdarzają się przypadki, że płyty (lub patrząc z drugiej strony – pamięci), takiej współpracy odmawiają.

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Pierwszych 50 osób otrzyma toster do kanapek MANTA!

Producentem tostera jest firma MANTA, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzętów klasy Common.



Kolejne 100 osób otrzyma SMYCZ MANTA oraz pakiet dwóch filmów DVD: OBSERWATOR I JEŹDŹCY APOKALIPSY.

Dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie 153 zł
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

\+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent według oferty marcowej

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Dodatkowo zamawiam gadżet: czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy / Miejscowość / Kraj

Telefon kontaktowy / e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ______ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty / Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis ______

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE
1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. **FAKTURY VAT** wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

ACTION REDACTION

Hej!
W tym AR dominują wasze uwagi i refleksje związane – ogólnie rzecz biorąc – z wizerunkiem graczy i gier kreowanym przez media. Pewnie ruszyło was po „Nie ma róży bez...". Poza tym mam dziwne wrażenie, że od Nowego Roku zapomnieliście, jak się pisze listy/e-maile. Mam cichą nadzieję, że to tylko chwilowy dołek i wkrótce znów weźmiecie się do roboty. A jak nie – to cóż, AR na 3 stronach będzie. Decyzja należy do was!

Podsumowanie roku

Frustraty, AR-reakcje, Panopticum... Rok minął, może by tak to wszystko podsumować, he? Oto mój prywatny ranking:

KATEGORIA 1: NAJBARDZIEJ MĄDRY LIST ;)

1. miejsce, autor: Q; 01/06; AR-reakcje
2. miejsce, autor: Michał; 07/06; Widziane zza lady
3. miejsce, autor: HumanError; 03/06; AR-reakcje

List pana Q przemówił do mnie w sposób dosadny. Naprawdę, czy trzeba Core Duo2, 3 GB RAM-u i GeForce'a 8800 GTX, by kochać gry? Prawdziwy koneser – wg mnie – to gracz zapalony do grania w nowości, jak i tytuły z prehistorii. I nie musi piracić 24h/7days, by być „na topie". Tak samo myślę w kwestii gier h[k]itów. Podałbym Q rękę. Podobny list jest na pozycji 3. Chcesz części: pracuj. Nie masz jak: pomagaj babci, rodzicom i proś o kasę. No, chyba że nie masz za grosz ambicji i wstydu, to bierz za darmo. :) Drugi list to smutna prawda o polskim rynku gier. No, ale był jeden odważny, by o tym napisać...

KATEGORIA 2: NAJGŁUPSZY LIST :P

1. miejsce, autor: Homeja; 05/06; Frustrat Zone
2. miejsce, autor: [namiary znane;] 03/06; Frustrat Zone
3. miejsce, autor: brak; 11/0;6 Frustrat Zone x2 (FRUSTRAT NR 2)

Homeja poraził mnie swoją głupotą. A jakby szkoły nie było, to i profesjonalnego programowania by nie było. No, ale waści pan sam na to nie wpadł pewnie, cooooooo? Następnych nie będę nawet komentować, bo aż www.żal.pl. :P

KATEGORIA 3: NAJŚMIESZNIEJSZY LIST

1. miejsce, autor: Banitus; 12/06; Kuda, Czarny Iwan?
2. miejsce, autor: [namiary znane]; 08/06; Lament antyfana
3. miejsce, autor: BenQ from Book; 03/06; Szukam pracy!!!

Banitus powinien dostać Nagrodę Jobla, jeśli pisał to sam, jest młodszy niż 17 lat i nie miał styczności z rosyjskim. Co tu komentować, przeczytajcie sami. Polecam! 2. miejsce za brak wiedzy w kwestii, czym grozi czytanie CDA dla antyfana?, a 3. za ciekawą formę podania o pracę.

KATEGORIA 4: HARDKOR... :D

1. miejsce, autor: Smuggler; 01/06; 13/06
2. miejsce, autor: Si2t; 05/06; Kil tche Syztem! :)
3. miejsce, autor: Wiochmen Ace; 03/06; AR-reakcje

Smugg wygrywa za niekonwencjonalne wypowiedzi przez cały rok. Może brak mi wiedzy, czy te teksty są oklepane (czytam CDA od nr 12/05 bez przerwy), ale dla mnie – bomba! Rozwalił mnie list Si2t-a. Szczery i z niezamierzonym efektem... :P Brawa też dla pana Wiochmen Ace.

RyBa

Od razu ostrzegam naśladowców, że „kto pierwszy, ten lepszy". Innych podsumowań roku raczej drukować nie będę, chyba że tekst w ten czy inny sposób naprawdę jest wybitny.

CDA quest

Mnie (człowiek, 17 lvl, chaotyczny neutralny, profesja: gracz) dziś z samego rana, gdy wstałem, zlecił się quest: trzeba zdobyć artefakt CD-Action (+2 inteligencji, +1 do charyzmy). Przeczytałem o zadaniu w swoim dzienniku i wyruszyłem. Zjadłem śniadanie (+50 do HP, a rano ich stan jest niski). Porozmawiałem z NPC „Mama" (bardzo dobre AI). Zaczepiłem stworka o nazwie „pies". Wdziałem zbroję w postaci czerwonej bluzy (+1 do ochrony przed zimnem i śniegiem) i buty (+3 do nieprzemakania skarpetek). Wyruszyłem patrząc na mapę. Kiosk znajdował się na północy. Skorzystałem z windy (nie było żadnej pułapki w postaci otwierającej się podłogi). Droga do kiosku wiodła przez odśnieżony chodnik, więc okazała się troszkę łatwiejsza, niż myślałem, jednak Lodowaty Wicher mi nie pomagał. Podszedłem do kiosku i rozpocząłem dialog z kioskarką (półtorą) ;), 50 lvl chaotyczny zły (nigdy nie powie ładnie „dzień dobry"), profesja: kioskarka, atuty: szeroka znajomość polskiej prasy. Poprosiłem o artefakt, używając perswazji w postaci 15 zł. Zakończyła się sukcesem. Popatrzyłem do ekwipunku, dokładnie obejrzałem. Pojawił się nowy wpis do dziennika „wróć do domu". Tak uczyniłem. W domu położyłem CDA obok innych cennych znalezisk. Misja wykonana. Nowy quest: „wyrusz do szkoły i nie spóźnij się". Jestem właśnie w trakcie jego wykonywania, mam tylko nadzieję, że nauczyciel (elf – bardzo ładna ta pani, 29 lvl, praworządny, dobry, cechy: wysoka inteligencja, umiejętność przekazania wiedzy innym) nie przyczepi się, że aktualizuję swój dziennik. Jeszcze tylko kilka godzin i znowu razem z CDA. :D

[???]

Ladies' Corner

Przeczytałam gdzieś kiedyś, że każdy czytelnik CDA powinien zrobić w życiu trzy rzeczy: ponabijać się z antyfana, wymyślić własną teorię na temat prawdziwej tożsamości Szanownego Redaktora Smugglera i zrobić z siebie idiotę/-kę na łamach AR. Postanowiłam zająć się drugą sprawą... oraz możliwe, że trzecią. ;D

K.

No i nie da się ukryć, że w dalszej części listu mnie rozszyfrowała bezbłędnie, baba wredna. Pamiętajcie tylko, że była taka piosenka „Nie wierz nigdy kobiecie". :)

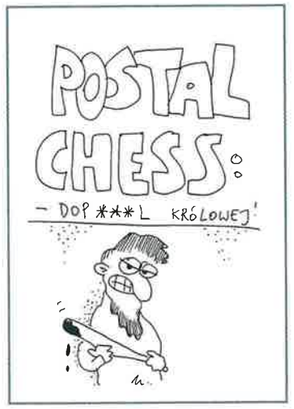
Sex sells?

Chciałbym nawiązać do tematu poruszanego ostatnio w AR: „Nie ma róży bez trupów". (...) Prawdę mówiąc, nie czekam z niecierpliwością, aż będę mógł zagrać w Rule of Rose. Nawet nie planuję w nią grać. Chcę po prostu poruszyć problem braku dojrzałości wśród młodzieży (...). Niestety, ale większość moich rówieśników (mam 15 lat) dostrzega w tego typu grach tylko to, o czym pisze „Rzeczpospolita", czyli brutalność i erotykę. Piszę ten list, ponieważ ostatnio oglądałem bardzo ciekawy serial anime – „Elfen Lied" (gorąco polecam), i spotkałem się z podobnym problemem. „Elfen Lied" to historia dziewczynki, która miała trudne dzieciństwo. Wszyscy się z niej wyśmiewali i ją krzywdzili. Nawet osoba, którą kochała, odwróciła się od niej. Pewnego dnia po prostu wymordowała wszystkich, którzy ją skrzywdzili.

Zwolenniczka prostych rozwiązań? :/

*Kiedy czytałem komentarze innych, wypowiedzi typu „Zaje**ście brutalny serial. Mnustwo krwi. Polecam!" lub „jedynie co trzyma ten serial jako tako to sceny erotyczne" były bardzo częste. Bardzo zasmuciły mnie te komentarze (które w większości były pisane prawdopodobnie po zobaczeniu jakichś filmików zamieszczony na youtube.com, a większość z nich tak przedstawiała ten serial), bo to tylko świadczy o tym, że niektórzy są za głupi, aby dostrzec prawdziwą wartość tego dzieła. Identycznie ma się sprawa z „Rule of Rose".*

Dawid Garus



Wątpliwości co do brutalności

Zastanawiające, czemu jeszcze nikt nie przykleił znaczka 18+ do pudełka z Windows, skoro jest przecież systemem operacyjnym, na którym odpalamy te wszystkie brutalne gry. ;] Równie dziwny jest fakt, że nikt nie zabronił dystrybucji sapera, bo w końcu i w nim nasz bohater umiera setki, tysiące, a nawet miliony razy! Jakie to straszne i brutalne! :P Podobna sprawa z klasycznym Snake'iem – przecież on cały czas rozbija swoją głowę o murek albo pożera własny ogon! I że jeszcze nikt w gazetach o tym nie pisał – niewyobrażalne! Ludzie, nie pozwalajcie na szerzenie się przemocy i niszczenie waszej psychiki! Wyrzucajcie wasze komputery i komórki za okna i chowajcie się w pokojach! Nie pozwólcie, by agresja was opanowała.

Miśke

Myśl miesiąca:

Lubię mówić o niczym. Jest to jedyna rzecz, na której się znam. /Oscar Wilde/

Luźne uwagi

Napisać do was chciało mi się już dawno, ale zawsze w kolejnym numerze okazywało się, że ktoś inny zrobił to lepiej/ciekawiej/śmieszniej, no i dodatkowo znalazł wolną chwilę. Tym, co w końcu skłoniło mnie do wysłania tego listu, były teksty w AR z dwóch numerów (13/06 i 1/07) – Waleta Winnego i Peejaya. I wiecie co, oni mają rację.

Swoją przygodę z wami zacząłem w 1998 r. jeszcze jako student i trwa ona do dziś. I tak jak Walet, uświadamiam sobie nieubłagany upływ czasu i zmieniające się z wiekiem gusta. Też widzę – wybaczcie – pewną nieudolność nadrabianą nieprawdopodobnym zapałem i oddaniem pracy, którą przejawialiście w pierwszych numerach, wasze dążenie do ciągłego poszukiwania doskonałości. I podziwiam to, co w ciągu kilku ostatnich lat osiągnęliście. Nie rozumiem pojawiających się czasem, kierowanych pod waszym adresem zarzutów odnośnie rutyniarstwa i braku inwencji. Przecież ileż czasu można być absolutnie kreatywnym pisząc o sprawach, które w zasadzie są na przestrzeni ostatnich lat niezmienne?

No bo cóż tak odkrywczo świeżego jest w fabule najnowszych tytułów? Ale ta rutyna, tak wielokrotnie krytykowana na łamach AR, daje Czytelnikom (a przynajmniej mnie) poczucie pewności. Pewności tego, że kupując kolejny numer otrzymamy nową porcję rzetelnych i na ile to tylko możliwe, obiektywnych recenzji, kolejną dawkę informacji o sprzętowych nowościach i odrobinę wysublimowanego poczucia humoru. (...)

Chciałbym też, korzystając z okazji, odnieść się do jakże „radosnej" twórczości na temat gier komputerowych, przewijającej się od czasu do czasu na łamach AR (ostatnio w numerze 1/2007). Osobiście uważam, że znakomita większość opinii na temat zgubnego wpływu grania na młode umysły, wskazywana co i rusz w „fachowych" dziełach popełnianych przez coraz to innych naukowców (i to z reguły nie byle jakich – od dr hab. wzwyż), wynika z prostego faktu. Wielu z nich za istotę pracy naukowej (co pewnie wielokrotnie sami zaobserwowaliście w trakcie studiów) uznaje „umiejętność korzystania ze źródeł". A źródła te w znamienitej większości są przecież niczym innym niż wcześniejszymi dziełami kolegów/koleżanek, którzy zapewne w większości przypadków gry widzieli w postaci pudełek na półkach.

Lub korzystali z jeszcze wcześniejszych źródeł, których autorzy korzystali... Dlatego właśnie zawsze rozwala mnie, jak w takich tekstach za przykład brutalnych gier podaje się Dooma (pierwszego!) albo wyrywa się z mięsem „smakowite" (wszędzie krew! Armageddon! Kill'em all!, rozkoszny grzechot miażdżonych kości!) cytaty z recenzji z SS, TS albo Gamblera z – powiedzmy – 1994... A od tego czasu jakby styl pisania o grach zmienił się mocno... i podobnych cytatów już ze świecą szukać. Ale to by mocno utrudniło pisanie prac o brutalności gier i mediów z nimi związanych, więc...

Albo czerpali wiedzę ze zręcznie prowadzonej linii obrony w przypadku morderstw dokonywanych przez nieletnich, gdzie koronnym argumentem było to, że oskarżonemu psychikę wypaczyło namiętne grywanie np. w GTA. Albo jedno i drugie. Zupełnie natomiast pomijane są w tychże rozważaniach kwestie wychowania i braku zainteresowania dzieckiem, wykazywanego przez rodziców, którzy przecież ponoszą największą odpowiedzialność za kształtowanie jego postaw. I potem możemy poczytać takie kwiatki. Smutne.

Maciej

Ale za to popłatne. Więc oczekuj wielu nie tylko kwiatków, ale i bukiecików w podobnym stylu.

KULaj się!

Smuggler przytoczył artykuł, w którym pewna Pani Profesor z KUL-u wypowiada się na temat kompletnie jej nieznany. Tak się składa, że studiuję na KUL-u, a w tym roku w okolicach czerwca zamierzam ukończyć naukę na tej szacownej uczelni. Ale KUL liczy prawie 20 000 studentów oraz kilka tysięcy pracowników, także naukowych. I ja sam nad tym ubolewam, że ktoś, kto tytułuje się profesorem, nie raczy nawet sprawdzić, o czym mówi. Wstyd mi. Po prostu.

Co zaś się tyczy dzieci. One potrafią być bardzo okrutne. Tak się składa, że przez 3 lata jeździłem na kolonie organizowane przez Salezjan i miałem doświadczenia z „trudną młodzieżą". Szczerze – gdybym wam opowiedział o niektórych osobnikach, wątpię, byście uwierzyli.

Wątpię, bym NIE uwierzył.

Ale to nie jest wina tych dzieci – to wina ich rodziców, którzy je zaniedbali. Rację ma Tomek pisząc, że o złu nie należy milczeć – należy o tym mówić, a nie udawać, że nie istnieje. Gra komputerowa jest dobrym środkiem na to, aby opowiadać, tak samo jak książka czy film. Martwi mnie twardogłowość niektórych ludzi – czy to, że gra opowiada o dzieciach, oznacza, że kierowana jest do dzieci? (...)

Jest jeszcze jedna – moim zdaniem zgubna – tendencja myślowa w naszym kraju. Dotyczy seksu i erotyki. „Teksańska Masakra" leciała kiedyś (kilka ładnych lat temu) w TV ok. godziny 20. Nie było problemu. Ale jak TV puściła „Dziewięć i pół tygodnia" grubo po północy (nie miałem wtedy przyjemności obejrzeć tego filmu, ale teraz wiem, że to bardziej dramat psychologiczny niż film erotyczny), wybuchła afera – PORNOGRAFIA WŁAZI DO DOMÓW! Jak pokazują zwłoki ludzi w Wiadomościach południowych, nie

SCHWYTANE W SIECI

Czyli różne rzeczy o CDA, które znalazłem w Sieci.

Dziwne przygody z CDA

* *Mr. Vercetti: Typowa, nudna jak moja ciocia lekcja polskiego. Akurat mieliśmy takie podręczniki, w których CD-Action mieści się idealnie, co oczywiście od razu wykorzystałem. Czytam więc sobie spokojnie reckę GTA: Vice City, kiedy nagle podchodzi do mnie Chochoł (tak mówimy na naszą polonistkę). Spogląda mi przez ramię i rzuca kpiąco tekst: „Vice City? Mafia jest lepsza". Totalnie mnie tym zakosiła. (A tak dla formalności, z jej opinią się nie zgadzam.)*

A ja tak. :)

* *Arthizo: Przygoda z 1 stycznia. Na sylwku byłem w ZKP, więc ok. godz. 13, gdy już wstałem, poszedłem z kumplami na Krupce, a i przy okazji poszliśmy do Żabki na małe zakupy. Kumpel kupił szlugi, a ja CDA. W kolejce do kasy stało dwóch łysych brysi, którzy nie wyglądali na osoby trzeźwe. Kupowali browary (jeszcze im za mało?) i jeden z nich zaczął patrzeć się na mnie i mój egzemplarz CDA. Powiedział do mnie:*
*– Co ty ziom, jakąś j**** gazetę kupujesz zamiast browarów, k***?*
No co mogłem odpowiedzieć brysiowi?
*-K****, to jest czasopismo, a nie jakaś j**** gazeta.*

Bryś popatrzył się na mnie, jakby chciał mnie pobić, ale nic się nie odezwał, wziął browce i wyszedł.

Heh, odczuł i uznał twą moralną i intelektualną wyższość po prostu. :)

Różności

* *XaveyX: Gdy nachodzi pokusa kupna gier, np. Wojna w Kolumbii czy Wilczy szaniec, czytam w CDA Kaszankę zone i nie kupuję tych gier. Za zaoszczędzone na nie-kupowaniu kiepskich gier pieniądze kupuję kolejne CDA. I znów czytam Kaszankę zone, żeby mieć na czym zaoszczędzić na następny numer CDA. Perpetuum mobile.*

A tu ciut krytyki... :)

** Dlaczego tak się wszystkim podoba CDA.... nie rozumiem.*

A to odpowiedzi czytających powyższą refleksję.

– To jest jedno z tych pytań, na które nikt nie zna odpowiedzi... Po śmierci się dowiesz, jak wielki jest wszechświat, jak długo istnieje, ale TEJ rzeczy nigdy się nie dowiesz. :P

– Dlaczego tobie CDA się nie podoba? Nie rozumiem.

nie mówię, że mi się nie podoba, tylko nie wiem, w czym jest lepsze od innych pism.

– wfefrzyzdkim.
– I tak nie trafisz do SwS. :)

...A jednak! :)

– Nie jest lepsze. Po prostu kartki są nasączone narkotykami i jak czytasz, te narkotyki przez skórę dostają się do organizmu. Po kilku stronach jesteś już uzależniony i musisz kupić kolejny numer. I kolejny, i kolejny...
– Nie, to nie to. Chyba że się coś zmieniło ostatnio, ale kiedyś sam Smug albo Mr Jedi coś tam mówił, że ten klej do kartek to jakiś taki specjalny, co paruje i łatwo się go wdycha.
– Nerosume, nerosume. Będzie czytał, to zrozumie.
– Napiszcie coś śmiesznego, to nas Smuggler wydrukuje...

Ano. :)

A tak z innej beczki: oba antyfańskie fora (i to oficjalne, i to dla hardkorowców, szczególnie ono) cosik ostatnio podupadają. Źle się dzieje w państwie antyfańskim?...

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

ma problemu, ale wystarczy, żeby ktokolwiek pokazał kawałek piersi kobiecej – burza odżywa na nowo. Mam dziwne wrażenie, że gdyby nie ów „erotyczny" nastrój w RoR, nie byłoby takiego wielkiego halo. (...) Jaką mam propozycję? Zamiast walczyć z brutalnymi i chorymi grami, niech lepiej Pan Redaktor Rzeplitej i Pani prof. zajmą się wychowywaniem własnych dzieci.

Michał „de99ial" Romaniuk

Ale to mniej opłacalne, dużo trudniejsze i kariery w mediach się nie zrobi...

WoW :)

Jak to zwykle bywa przy dużych produkcjach, które w założeniu mają narobić szumu, twórcy osiągnęli chyba to, co sobie założyli. Z jednym małym „ale" – nie przewidzieli tego, że istnieje taki kraj jak Polska, gdzie jakiekolwiek wydarzenie z branży growej musi się kojarzyć baaardzo negatywnie. Dlatego też oglądając wczoraj TV (co mi się bardzo rzadko zdarza) usłyszałem znów komentarz na temat złego wpływu gier na ludzi, a dokładniej chodziło tutaj o WOW:TBC i jego system opłat, który – według autorów – zmusza nas do ciągłego płacenia za grę i za pomocą dodatków, które TRZEBA kupić, podnoszą cenę samej rozrywki. No i na koniec została zawarta informacja na temat podnoszenia opłat abonamentowych za grę.

Hmmm, dziwne, jakoś Blizzard nic o tym nie wspomina, a wręcz przeciwnie – utrzymuje ceny na dawnym poziomie. A odnosząc się do kwestii szkodliwości grania, na dzień dzisiejszy jestem osobą prawie 30-letnią, gram, od kiedy tylko pamiętam (hehe, kiedyś nie było tak dobrze, że miałem komputer w domu i biegało się do salonów gier... ach, te czasy). Do tego jestem przedstawicielem szanowanej grupy społecznej (służba zdrowia to ja) :) i jakoś nie mam problemów ze swoim życiem. Panowie i Panie z TV, zanim zabierzecie się za jakiś temat z branży gier, naprawdę dowiedzcie się, o co w tym wszystkim chodzi!! Męczące są już te nagonki na Bogu ducha winnych graczy, LITOŚCI!!!

Statekpl :)

Oceny

Wiecie, chciałbym się wypowiedzieć o ocenach. Przyznam, że PRYWATNIE od początku bardzo nie podobają mi się te dodatkowe oceny za grafę, muzę i grywalność. Po co one? Albo czemu są TYLKO one? A gdzie oceny za klimat, realizm, charyzmatyczność bohaterów, wielkość świata itp.? Mam nadzieję, że rozumiecie, co chcę powiedzieć... mnożenie ocen jest niepotrzebne (tak myślę, a jeśli się mylę, przepraszam). :) Powinna być jedna czytelna ocena i to najlepiej bez tych plusów. Bardzo przydatne są za to wyszczególnione wady i zalety danej gry, chociaż osobiście, jeśli już jakaś giera mnie interesuje, czytam CAŁĄ recenzję.

Jeśli śledzisz historię i ewolucję CDA (*) (no wiesz, ameba, Czarny Iwan, naczelne itd.), zorientujesz się łatwo, że MY tak naprawdę w ogóle jesteśmy przeciwko JAKIMKOLWIEK ocenom. W pierwszych CDA w ogóle nie było końcowych ocen, autor mówił, co w grze jest OK, a co nie, a ocenę mieliście sami jej dać na tej podstawie. No ale... chcieliście ocen. Oceny cząstkowe też wprowadziliśmy pod waszym długim i dużym naciskiem – ale na tym koniec, bo faktycznie: im więcej ocen, tym większy mętlik. Prywatnie sam oceniam gry w skali 4-stopniowej (nie grać, można zagrać, warto zagrać, nie można NIE zagrać!) i mi w pełni to wystarcza...

PS – poziom „Hotel" w Psychotoxic jest naprawdę wypasiony, dziex za te gierkę. Tzn. jest średnia, ale miejscami nieźle psychodeliczna. Lubię takie. Hiehehie.

dvbjkdf

(*) dla zwolenników Macieja G. i antyfanów Darwina (Bóg-nicnicnic-CDA 01/96).

Refleksja gracza

Okropnie denerwuje mnie postawa ludzi, którzy w życiu nie mieli w rękach i nie zagłębiali się w gry, w stosunku do graczy. Otóż uważam, że społeczeństwo niegrające jest uboższe od nas, bo nie poznało, nie poznaje i nie pozna uroków gier, ponieważ... nie gra (?).

Ludzie myślą i oceniają gry okropnie, nigdy ich nie poznając. (...) Ludzie uważają, że gracz włączając grę i wcielając się w postać staje się „MSM" (wypowiedź pani prof. sprzed kilku miesięcy), który morduje, pali i gwałci (prawo, rzecz jasna). (...) Do szału doprowadzają mnie słowa mamusi, która mówi, że jestem głupi, bo ciągnie mnie do blaszaka. No tak, ale komputer więcej mi daje niż odbiera. Na przykład biegam po Oblivionie i ciacham deadry. „No, debil biega se z mieczem i podnieca się zabijaniem".

Tak, ale dlaczego ja zabijam te stwory??? Otóż one zagrażają pięknemu światu, który wcześniej zwiedziłem, dlatego automatycznie człowiek tak reaguje. Broni czegoś, co (w pewnym sensie) pokochał. Co z tego, że robi to zabijając, jeśli działa w dobrej sprawie (tak naprawdę jest to najskuteczniejszy sposób obrony. My, Polacy, broniliśmy swojej ojczyzny mordując wroga, gdyż nie dało się tego robić przy piwie w barze – dla tych, którzy sądzą, że można zbawić świat przez bierne oglądanie rzezi). Jest w tym zabijaniu potworów jakiś sens i przede wszystkim cel – obrona dobra.

Widzisz, jest w tym pewien hak moralny, jak w dawnym dowcipie „o walce o pokój do ostatniego naboju". Pewien mądry pan powiedział kiedyś mniej więcej coś takiego „gdy długo wpatrujesz się w czeluść, ona zaczyna wpatrywać się w ciebie". Czynienie dobra poprzez zabijanie to jednak swego rodzaju gorzki paradoks, nie uważasz? Szczególnie gdy się weźmie poprawkę na to, że ten, kogo zabijasz, TEŻ czyni dobro (w swoim mniemaniu... a kto powiedział, że to właśnie ty masz tu rację?). No ale jest to temat dłuuugi, głęboki i chyba nie do AR. (I jedna uwaga – „mordować" i „zabijać" to nie jest to samo, nawet w sądzie rozróżniają morderstwa i zabójstwa.)

Nie-gracze zauważają tylko zabijanie, nie widząc tego głębszego sensu. Ktoś, kto nie gra, nigdy nie zrozumie, że gry coś dają, bo wychodzi z założenia, iż gry... nic nie dają, dlatego nawet ich nie włączy. Ludzie tego nie zrozumieją i nie ma po co im tego tłumaczyć. No dobra, można próbować, ale jest to raczej syzyfowa praca aniżeli działanie ze skutkiem natychmiastowym.

Mnie to mówisz? A co ja od 10 lat z hakiem robię, jak nie wbijam wam do głów pewne idee z raczej średnim skutkiem (piractwo, szanowanie cudzych poglądów, ortografia...). No ale kropla drąży kamień, trzeba robić swoje i liczyć, że coś to w końcu da.

Wierzę jednak, że kiedyś zmieni się ich tok myślenia. Boję się tylko, że tego nie dożyję...

Matts

Wiesz, ja kiedyś nie wierzyłem, że dożyję końca komuny. A jednak... Trzeba być optymistą.

My, dorośli!

Pewnego dnia, a mianowicie po wydaniu CD-Action, stoję sobie w saloniku prasowym. Szukam nowego „ekszyna", aby dokonać jego zakupu, gdy do sklepu wchodzi grupka 4 (słownie: czterech) ziomalów. Podchodzą do działu z pismami komputerowymi, wyciągają cda i rozpoczyna się mniej więcej taka rozmowa:

– O ch ale szmatławiec. Toć to takie gów** że normalnie w piz**.***
– No takiego szitu to w życiu nie kupię
– Ale gówno odłóżcie to bo coś na nas przejdzie, dawn jakiś itd.

Po czym wychodzą ze sklepu. Myślę sobie „różni są ludzie (albo nie do końca ludzie) na tym świecie". Biorę mojego CDA, patrzę, a za mną przemyka jeden z tamtych trzymając CDA(!) i z uśmiechem biegnie do kasy. Kupił i wybiegł. Myślę sobie „-o lol-" , no ale co tam, kupuję mojego ekszyna i już miałem wychodzić, gdy za mną 2 ziomali, którzy dopiero co zbluzgali pisemko, rozglądając się czy nikt ich nie widzi, niosą CDA i rozmawiają, która recenzja jest najlepsza. Tak się śmiałem przy wyjściu, że ludzie patrzyli na mnie jak na wariata.

No co, kupili, by na śmietnik wywalić, oczyszczają sklepy z tego shitu... Tacy ideowi antyfani.

Druga historia jest związana z moim kumplem. On zawsze mnie wyśmiewał, że kupuję to „gówniane CDA". Pewnego dnia miał być sam w domu i zaprosił mnie do siebie. Jako że nie miałem nic do roboty, wpadłem do niego z 2 godziny wcześniej. Mym oczom ukazał się następujący widok: na biurku przed PC leży nowy numer CDA, obok wala się płytka z poprzedniego numeru, a na tapecie ma waszą tapetkę z covera.

No co, on na śmietniku je znalazł – pewnie właśnie to, co tamci wykupili i wywalili. Takie braterstwo antyfanów. :)

Jaki z tego wniosek? CDA ma niektórych antyfanów oddanych bardziej niż fanów.

[HoX]

Heh, sam – jak byłem BARDZO młody – miałem czas, że mówiłem „nie oglądam Królika Bugsa (już) ani innych durnych kreskówek, bo to dla DZIECI jest". W ten oto wyrafinowany sposób deklarowałem (otoczeniu), że już dzieckiem nie jestem, bo wolę ambitniejsze i dorośleisze formy rozrywki. I z dumą, i powagą oglądałem potem w lustrze te dwa-trzy mocniej widoczne włoski pod nosem, które miałem za wąsy. :) A Bugsa – rzecz jasna – oglądałem z wielką radochą... Oni mają to samo – pokazują (jeden drugiemu), jacy to dorośli

i wyrafinowani są... Za parę lat, jak troszkę podrosną i dojrzeją, przejdzie im. :) Bo ja zawsze mówię, że wtedy naprawdę czujesz się dorosły, gdy się nie wstydzisz przyznawać do dziecięcych zachowań. Bo wiesz, że w żaden sposób to twej dorosłości nie zaszkodzi...

Głupi GW?

(...) Rzeczą, która mi się nie podoba w CD-Action, jest Game Walker. Wyobraź sobie, że czytasz najlepszą gazetę w Polsce i dochodzisz do tego działu. Chcesz się dowiedzieć, co sądzą o różnych grach członkowie redakcji, a zamiast tego czytasz rozmowy o... SZACHACH :) (przykład z poprzedniego numeru)!!! Według mnie, jest to jedyny mankament waszego czasopisma. Przemyśl to.

TofiX

Wolę Toruń to. Albo Malbork tamto. A ty pomyśl nad tym, że gdy wprowadziliśmy kiedyś nową formułę GW (czyli na serio), przez rok z kawałkiem twardo domagaliście się powrotu do „głupotek"... pomiędzy którymi, jak chcesz, zawsze (no, prawie) się doczytasz paru konkretnych opinii dotyczących danej gry...

Powroty

Kilka lat temu byłem waszym wiernym comiesięcznym sponsorem – raz nawet skusiłem się na prenumeratę, a biało-czerwoną czapeczkę z nieco kiczowatym logo CDA mój tata dumnie nosi do dziś, propagując podczas pielenia ogródka wasz magazyn. Nastały jednak mroczne czasy SDI i lżejszy o jakieś 100 stron listonosz z rzadka zaglądał do mej skrzynki – jakieś 130 zł/miesiąc wyklucyło z gry wszelakie inne czasopisma, a i ja omamiony nieziemskim transferem 0,1 mb/s nie bardzo za wami tęskniłem (jak tego nie wytniecie, macie jaja). ;)

Nie, jak my TOBIE czegoś nie wytniemy/urwiemy (za rezygnację z czytania), to TY będziesz miał jaja. Nadal.

Piszę to wszystko, bo w zasadzie po tych kilku latach przerwy coś mnie naszło na wspomnienia – kupiłem „Kaczora Donalda" i CDA. ;) Kaczor padł po 2h czytania i niestety zawiódł me wygórowane oczekiwania – jakimś cudem wyprzedziłem go rozwojem, heh. ;) CDA zaś wciągnęło mnie na dłużej i po trzecim z kolei kupionym numerze wysyłę się na nudną mikrorecenzję z perspektywy reaktywowanego czytelnika. :>

Cena – myślałem, że to niewykonalne, że trzeba by pismo przeładować reklamami albo mieć niesamowity przyrost czytelników – nie wiem, co za tym stoi, ale się cieszę. ;)

Reklamy – nieco wyewoluowały, np. w numerze październikowym 06 wielka reklama gram.pl była skonstruowana tak, że nieświadomy niczego po prostu sobie ją przeczytałem – niby to dobrze, ale nie przepadam za tekstami sponsorowanymi/reklamami podszywającymi się pod tekst – trochę to ogłupia. Z drugiej strony dobrze, że jest to oznaczone, bo w takim np. XXX [tu tytuł pewnego poważnego czasopisma z innej branży – Smg], ***w którym waga informacji jest nieporównywalnie większa, sponsoring jest skrzętnie skrywany. ;)***

Też nie przepadamy za reklamami udającymi teksty redakcyjne, ale... takowych w CDA właściwie nie ma, a CDP robi swoje jako odrębną broszurkę, więc nietrudno odróżnić, co jest reklamą, a co nie. Zresztą uważny czytelnik i tak umie odróżnić oryginał od podróby. :)

Teksty – poziom nie spadł, a to chyba najlepsza recenzja. Dużo świeżych ludzi bądź ksyw, szczegółowiej wypowiem się, jak przeczytam więcej niż 3 numery. ;) Za wadę uważałem więcej tekstów innych niż te o grach, oczywiście dopóki ich nie przeczytałem ;) – dobrze, że są. (...)

Czosnek

Nie dajcie się nabrać...

Wiecie, jakim jestem durniem? Skończonym kretyńskim zafajdanym kretynem i skrajnym idiotą??? Nienawiść i odraza do samego siebie normalnie nie pozwala mi spojrzeć w lustro!!! Wiecie, co ja zrobiłem? Pozwoliłem się okraść! Dwa RAZY!!! TAK SAMO! Do rzeczy:

Kupiłem sobie raz z pół roku temu na Allegro cudowną grę System Shock 2, którą bardzo zawsze chciałem mieć (jako fan Thiefa i Deus Exa). Gra miała być oryginalna. Kontakt z tym $%#%@ był nieco utrudniony, ale pomyślałem „na allegro nie może być oszustów!". Zamiast pudełka z SS2 dostałem kopertę z pirackim SS2. Masakra. 30 zł w plecy...

Przedwczoraj dałem ogłoszenie na jednym serwisie, że kupię SS2 oryginalne i z instrukcją itp. Skontaktował się ze mną jeden facio, że chętnie sprzeda mi ją, gdyż dostał NOWY egzemplarz od cioci w święta, nawet nie odpakował. Jakim trzeba być SKONCZONYM DURNIEM (mną!!!), by w to uwierzyć?!? Przecież tej gry nie ma w sklepach od 3-4 lat, zdaje się (jakby była, to bym kupił w SKLEPIE przecież!)... Kwadrans temu dostałem puste pudełko. Pustego boxa po DVD. 63 zł w plecy...

Teraz błagam, dajcie mi kabel pod napięciem, to chętnie wsadzę se go w d... i wskoczę do wanny z wodą, bo szlag mnie trafi!!!! Jak można być takim durniem, takim skończonym ostentacyjnym baranem?!?! Na System Shocka 2 straciłem już ok. 100 zł, a gry nie mam! Bo w pirata grać nie będę!

Argh....!!!

PS OSTRZEGAM WSZYSTKICH przed zakupami przez Internet! Jeśli już coś kupujecie, najpierw zdobądźcie nr telefonu, zadzwońcie, dowiedzcie się, czy to nie oszust, popytajcie, UPEWNIJCIE SIĘ! Bardzo łatwo się naciąć na jakiegoś cholernego złodzieja i znaleźć się w takiej sytuacji jak ja...

jaqb :(

Odpukać, dużo rzeczy już kupiłem przez Net i jakoś do tej pory nikt mnie nigdy nie wyrolował. Czemu? Bo sprawdzam, z kim robię interesy i nie wierzę w superokazje i cuda na kiju typu „GF 8800 firmowo zapakowany, na gwarancji, za 100 zł, bo dostałem pod choinkę, a mam Xboxa i mi to do niczego niepotrzebne". A jak ktoś się dał wyrolować, niech to zgłasza szefom serwisu, to chociaż kanciarzowi konto zamkną.

LUDZIE & LUDZISKA

Love & hate, czyli jak blisko od jednego do drugiego...

Oto kilka kolejnych maili jednego autora, na które nie odpowiadałem, bo niby co i po co miałem odpowiadać...

Nr 1
Cześć Smugg, jestem waszym największym fanem. Czytam CDA od 3 lat.

Nr 2
Lubię czytać wasze recenzje, najbardziej podoba mi się recenzja Need for Speed Carbon, ale najbardziej lubię czytać AR.

Nr 3
Poprzednie dwa nie miały tytułu, ten już ma:
Smuggler, ty debilu.

Pisałem do was milion razy, tylko że ty nie odpowiadałeś, wiesz, że jesteś h**u. Pie***a GAZETA cd action...***

Sprawdziłem pocztę, to jego trzeci mail od lata 2006, kiedy wyczyściłem skrzynkę... W każdym razie zmobilizowałem się i wysmażyłem odpowiedź. Nie za uprzejmą... no ale „oko za oko"...

„Dziubasku, właśnie widzisz, czemu ci nie odpowiadałem. Bo nie zasługujesz na to. I FAQ-u żeś nie czytał, i zachować się nie umiesz, i nawet ch*** z błędem piszesz. Wróć, jak dorośniesz choć troszkę, OK?".

Nr 4
Nie wkurzaj mnie, ty CAPIE.

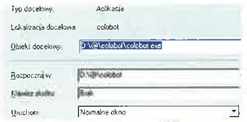
Nr 5
Teraz to mnie wku[beep! –Smg]***eś ty... CH*** [beep!].

Ten ostatni doczekał się klasycznej odpowiedzi: Witaj w killfile. I to cała historia. A poza tym fajnie być Smugglerem, ma się tylu oddanych fanów, nie? :) Ale muszę przyznać, że jest w tej historii jakiś pozytywny element – po moim pierwszym e-mailu gość zaczął używać poprawnej wersji słowa ch***. Niby nic, a cieszy. Coś tam jednak z mych nauk dotarło do łba... :)

Hej, tak sobie z kumplem na gg piszemy, jakiego kompa można by tu kupić. Głównym wymaganiem byłoby to, żeby Gothic 3 działał. I tak ot powstała nowa skala wydajności komputerów...
5 - Gothic działa bez zarzutów
4 - Gothic lekko się tnie
3 - działa na średnich wymaganiach
2 - Gothic tnie się na minimalnych wymaganiach
1 - p#@$%ć Gothica!!!

Ja bym dodał skalę 0 – gracz się tnie. :) I wedle tej skali mój domowy komp oscyluje na granicy 1 i 0. Serio. It's uuupgrade time!

Na listy odpowiadali Smuggler & Ghost of Mr Jedi Dziś bez wierszyka, bo nas w mózgu strzyka



GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

Europa Universalis 3

W czasie gry naciśnij klawisz **[~]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów. Uwaga – wielkość liter ma znaczenie:

die native – zostaniesz zaatakowany przez rdzennych mieszkańców
pirate – pojawią się piraci
cash – dostaniesz trochę gotówki
stability – zwiększa poziom stabilizacji
prestige – zwiększa poziom prestiżu
spy – zwiększa liczbę szpiegów
diplomat – zwiększa liczbę dyplomatów
missionary – zwiększa liczbę misjonarzy
merchant – zwiększa liczbę kupców
colonist – zwiększa liczbę kolonistów
fow on – włącza Fog of War
fow off – wyłącza Fog of War
discover <##> – odkrywasz prowincję o wpisanym numerze
undiscover <##> – zapominasz, że odkryłeś prowincję o wpisanym numerze
revolt <##> – w wybranej prowincji zaczyna się powstanie
invest <technologia> <##> – dodajesz ### funduszy na rozwój wybranej technologii

Lista technologii:
land_tech, naval_tech, production_tech, trade_tech, government_tech, country_morale_tech, advisor_arrived_tech, ledger_naval_tech, ledger_production_tech, ledger_goverment_tech, cureent_tech

DMZ: North Korea

Otwórz znajdujący się w katalogu z grą plik user.ini za pomocą edytora tekstu, np. Notatnika. Poszukaj sekcji **[Engine.Input]**
odszukaj znajdującą się poniżej linijkę **F3**
a następnie zmień ją na:
F3=Type

Zapisz plik, uruchom grę, a następnie wciśnij klawisz [F3] i wpisz **god**, co włączy tryb God Mode.

Cute Knight

W trakcie gry naciśnij **[F9]**, by przywołać konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
global.combat=250 – ustawia combat na 250 (czyli maksimum)
global.dream=150 – ustawia dream na 150 (czyli maksimum)
global.gold=5000 – ustawia gold na 5000 (można wpisać dowolną liczbę)
global.hp=100 – ustawia hp na 100 (może przyjmować wartości z przedziału 1-999)
global.magic=250 – ustawia magic na 250 (czyli maksimum)
global.mp=100 – ustawia mp na 100 (może przyjmować wartości z przedziału 1-999)
global.spells=250 – ustawia spells na 250 (czyli maksimum)
global.weapons=250 – ustawia weapons na 250 (czyli maksimum)
global.xp=5000 – ustawia xp na 5000 (czyli maksimum)

Another World (new edition)

Po uruchomieniu gry wybierz opcję **Continue**, następnie **Access Code** i wpisz dowolny z poniższych kodów, by przenieść się na wybrany etap gry:
Poziom 1 – Arrival: **KBAB**
Poziom 2 – Arrival: **KNNN**
Poziom 3 – Arrival: **KFBN**
Poziom 4 – Jail: **HPBC**
Poziom 5 – Jail: **XACN**
Poziom 6 – Jail: **KNTC**
Poziom 7 – City: **CKKB**
Poziom 8 – City: **KNAG**
Poziom 9 – City: **XBBT**
Poziom 10 – Caves: **BGAF**
Poziom 11 – Caves: **RNTA**
Poziom 12 – Caves: **FXKC**
Poziom 13 – Caves: **RABH**
Poziom 14 – Caves: **ARFA**
Poziom 15 – Caves: **FRPX**
Poziom 16 – City 2: **AKFN**
Poziom 17 – City 2: **GKHH**
Poziom 18 – City 2: **PPCP**
Poziom 19 – City 2: **BBRX**
Poziom 20 – City 2: **PNHA**
Poziom 21 – City 2: **NFKX**
Poziom 22 – City 2: **XTRP**
Poziom 23 – City 2: **HRPN**
Poziom 24 – City 2: **HNHA**
Poziom 25 – City 2: **TCGN**
Poziom 26 – City 2: **NRPB**
Poziom 27 – Palais: **PFNN**
Poziom 28 – Palais: **CRGN**
Poziom 29 – Palais: **PXHF**
Poziom 30 – Palais: **XXKF**
Poziom 31 – Palais: **THTK**
Poziom 32 – Arena: **CATK**
Poziom 33 – Baths: **KFCA**

Sims Historie: Z życia wzięte

Uruchom grę, otwórz konsolę naciskając klawisze **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[C]** i wpisz dowolny z poniższych kodów:
aging – włącza/wyłącza starzenie się simów
aspirationLevel # – ustala poziom aspiracji wybranego sima na #
aspirationPoints # – daje wybranemu simowi # punktów aspiracji
exit – zamyka konsolę
x – powiększa/zmniejsza wielkość okna konsoli
forcetwins – wybrany sim w ciąży urodzi bliźniaki
familyFunds [nazwisko][###] – ustala oszczędności wybranej rodziny na ###
familyFunds [nazwisko] [+/-][###] – zwiększa/zmniejsza oszczędności wybranej rodziny o ###
kaChing – zwiększa rodzinne oszczędności o $1000
lockAspiration – blokuje/odblokowuje zmiany poziomu aspiracji simów
maxMotives – ustala poziom potrzeb na maksymalny
motherLode – zwiększa rodzinne oszczędności o $50 000
motiveDecay – włącza/wyłącza zmiany poziomu motywacji
moveObjects – pozwala przesuwać obiekty, których normalnie ruszać się nie da
PlumbBobToggle – włącza/wyłącza pojawianie się hydraulika
setHighestAllowedLevel # – zmienia maksymalną dopuszczalną wysokość budynku
slowMotion [0-8] – zmniejsza szybkość animacji (0 to normalna)
stretchSkeleton # – zmienia wysokość wybranego sima (1.0 to normalna)
unlockCareerRewards – odblokowuje dla wybranego sima wszystkie nagrody związane z karierą

Joint Task Force

W trakcie gry naciśnij **[Enter]** i wpisz dowolny z poniższych kodów (działają w wersji 1.1):
Highlander – God Mode
Terminator – zabijasz wroga jednym strzałem
GodFather – możesz wzywać posiłki
James Bond – wygrywasz misję

Neverwinter Nights 2

Sposób na NPC-ów
By zmienić swój wpływ na NPC-ów, w trakcie gry włącz klawiszem **[~]** konsolę, a następnie wpisz:
rs ga_influence (kto, poziom)

Maksymalny poziom wynosi 150, zaś kody postaciom przyporządkowano w następujący sposób:
1 – Khelgar
2 – Neeshka
3 – Elanee
4 – Qara
5 – Sand
6 – Grobnar
7 – Casavir
8 – Bishop
9 – Shandra Jerro
10 – Construct
11 – Zhjaeve
12 – Ammon Jerro
13 – Bevil (o ile zaprosiłeś go w trzecim rozdziale gry)

www.Spotler.pl
TAPETY SMS na 7441
Wszyskie telefony z kolorowymi wyświetlaczami
Odsłuchaj dzwonek * 71402
Zadzwoń pod numer
DZWONKI SMS na | Poli 7441 | Mono 7258 | Real 7641
TOP 10 DZWONKI
HITY
DANCE
DANCE
DANCE
CLUBBING
HIP HOP
POP / ROCK
INSTRUMENTALNE I INNE
ANIMACJE / WYGASZACZE SMS na 7441
PROMOCJA! TAPETY SMS na 7140 1 zł
DZWONKI/ODGŁOSY SMS na 7441
GRY SMS na 7940
gameloft
MAPA W.KOMORCE SMS na 7940
KONKURS! DO WYGRANIA 10 GIER
Nowa gra akcji w świecie Might and Magic! Już w sprzedaży!
Wystarczy wysłać SMSa o treści DARK1 na 7140 i odpowiadać na pytania
Konkurs trwa od 05.02.2007 do 31.03.2007
Regulamin konkursu na www.spotler.pl

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

Twórcy serii Baldur's Gate™ i Neverwinter Nights™ przedstawiają:

Jedna z najlepszych gier RPG wkrótce dostępna dla komputerów PC!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/JadeEmpire

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.

© Luty 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.

Jade Empire Engine © & (P) 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp. Jade Empire i logo Jade Empire są lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.